

AMIGA



11'95

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

JUBILÄUMS-AUSGABE
mit **ROLLENSPIEL** und
5-MARK-GUTSCHEIN

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 9600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 11 NOVEMBER '95



4 399114 907005

TEST-FEST

ALIEN BREED 3D
PINBALL MANIA
CITADEL
LEADING LAP
SPERIS LEGACY

PROMI-PLAUDEREI

AMIGA-NEUHEITEN VON
ASCON

MEGA-MONITOR

DER NEUE
BLICKFANG:
M 1438 S



DAS
MEISTGEKAUFTE
AMIGA-MAGAZIN
MIT CD-SPECIAL



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
KOMPLETTLOSUNG & KARTEN
ZU DUNGEON MASTER II
SUPER STREET FIGHTER II
DER REEDER
U.V.A.

SEX JAHRE AMIGA JOKER

Falls ich mit der falsch geschriebenen Überschrift dem einen oder anderen Staatsanwalt einen Schock versetzt haben sollte („Nur ein Schreibfehler? Mist, dann habe ich ja ganz umsonst Großalarm bei der Polizei ausgelöst!“), so möge er mir verzeihen – anlässlich des sechsjährigen Verlagsjubiläums muß ein kleiner Partygag schon erlaubt sein. Zudem dient er der Gewöhnung, denn derlei Stilblüten mögen sich mit der bald anstehenden Rechtschreibreform noch öfter im Heft finden...

Zunächst aber stehen von Escom neue Amiga-Modelle an, weshalb ich guter Hoffnung auf weitere sechs Jahre Amiga Joker bin. Sicher, vorerst will die Tochterfirma Amiga Technologies ihre Bestände an 1200ern an den Mann bringen, doch darf man auch hier die Wirkung nicht unterschätzen: Diese Weihnachten werden wieder viele „Freundinnen“ auf dem Gabentisch liegen (nein, nicht wie Sie denken, Herr Staatsanwalt!) und viele neue Freunde gewinnen. Und für einen Compi, den es endlich wieder in großer Zahl zu kaufen gibt, werden wohl auch endlich wieder neue Spiele in großer Zahl produziert! Zum Thema A1200 sei übrigens noch eine Kleinigkeit angemerkt, die in jüngster Zeit einige Leser verunsichert hat: Wenn wir im Inhaltsverzeichnis und den Tests nur zwischen AGA- und ECS-Versionen (also solchen für A1200/4000 bzw. A500 Plus/A600) unterscheiden, dann deshalb, weil heute tatsächlich kaum noch ein Programm am Original-Chipsatz des Ur-500ers läuft. Und wer wirklich noch so ein Modell besitzt, der hat es inzwischen wohl längst mit einem Megabyte Chipmem und OS/2 ECS-tauglich gemacht.

Was nun Eure Treuegeschenke zum Geburtstag betrifft, so könnt Ihr ja wirklich nicht klagen, oder? Ich meine, eine feine Jubiläumsausgabe mit einem feinen Rollenspiel zum Mitmachen für praktisch nur zwei Märker, das ist doch wahrlich sensationell! Aber vielleicht lacht Ihr Euch über „Dungeon Blaster V – Die Rache des Staatsanwalts“ ja derart krank, daß Ihr völlig vergeßt, den Fünf-Mark-Gutschein aus dem Betriebsgeheimnis im Shop einzulösen; persönlich hätte ich nichts dagegen einzuwenden. Na, jedenfalls wünsche ich allen Lesern viel Spaß mit diesem spielbaren Heft – auch wenn sie Staatsanwälte sind!

Euer bzw. Ihr *Michael*

E
D
I
T
O
R
I
A
L



SILBER & GOLD: Ob auf Schillerscheibe wie **STREET RACER** oder **EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK** im **AMIGA CD-JOKER** oder als goldige Disks wie **TINY TROOPS** und **ODYSSEY** in den regulären Previews, auf den Amiga kommt einiges zu! Was genau, steht auf den

Seiten 12 bis 14 bzw. 63 bis 72

STREET RACER



EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK



TINY TROOPS



ODYSSEY



PINBALL MANIA



DER NEUE AMIGA-MONITOR: M 1438 S



ASCONS POLE-POSITION



EINBLICK & DURCHBLICK: Wer vollen Einblick in kommende Highlights haben will, braucht nur unser **INTERVIEW MIT ASCON** zu lesen, während unser **TEST DES NEUEN AMIGA-MONITORS M 1438 S** den vollen Durchblick garantiert. Schaut Euch einfach um auf den **Seiten 74/75 und 91**

INTE

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Geburtstagsgeschenk:	
Der Shop-Gutschein	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Tiny Troops	12
Odyssey	13
Super Street Fighter II Turbo	14
Street Racer	65
Einmal Hölle und zurück	66
Joker-Rollenspiel:	
Dungeon Blaster V	16
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	38
PD-Box	42
Crack	44
Demo Galerie	46
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	63
Interview:	
Was macht eigentlich Ascon?	74
Joker Galerie	78
Aktion Lesertest:	
Subwar 2050	80
Klassiker:	
Indiana Jones IV	87
Budget-Bühne	88
Joker-Comic	90
User Club:	
Der neue Amiga-Monitor M 1438 S	91
Tuning am A1200 - Teil 3	92
Kicker-Cup	94
Radio- und TV-Tips für Freaks	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	102
Impressum	103
Stromausfall:	
Barsaive Kampagnenbox	104
Angriff auf Hoth	105
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Software im Test

Abenteuer

In the Dead of Night (ECS)	34
Speris Legacy (AGA/ECS)	82

Action

Alien Breed 3D (AGA)	18
Citadel (ECS)	19
Fears (AGA-CD)	70
Gloom (AGA-CD)	69

Demos

Blowing Brain (AGA)	46
Control (AGA)	46
Fruitkitchen (AGA)	46
Vacation 2 (AGA)	47
Zif (AGA)	47

Simulation

CD ³² Gamer Gold Collection (CD)	72
Pinball Mania (ECS)	32

Sport

CD ³² Gamer Gold Collection (CD)	72
Leading Lap (ECS)	84

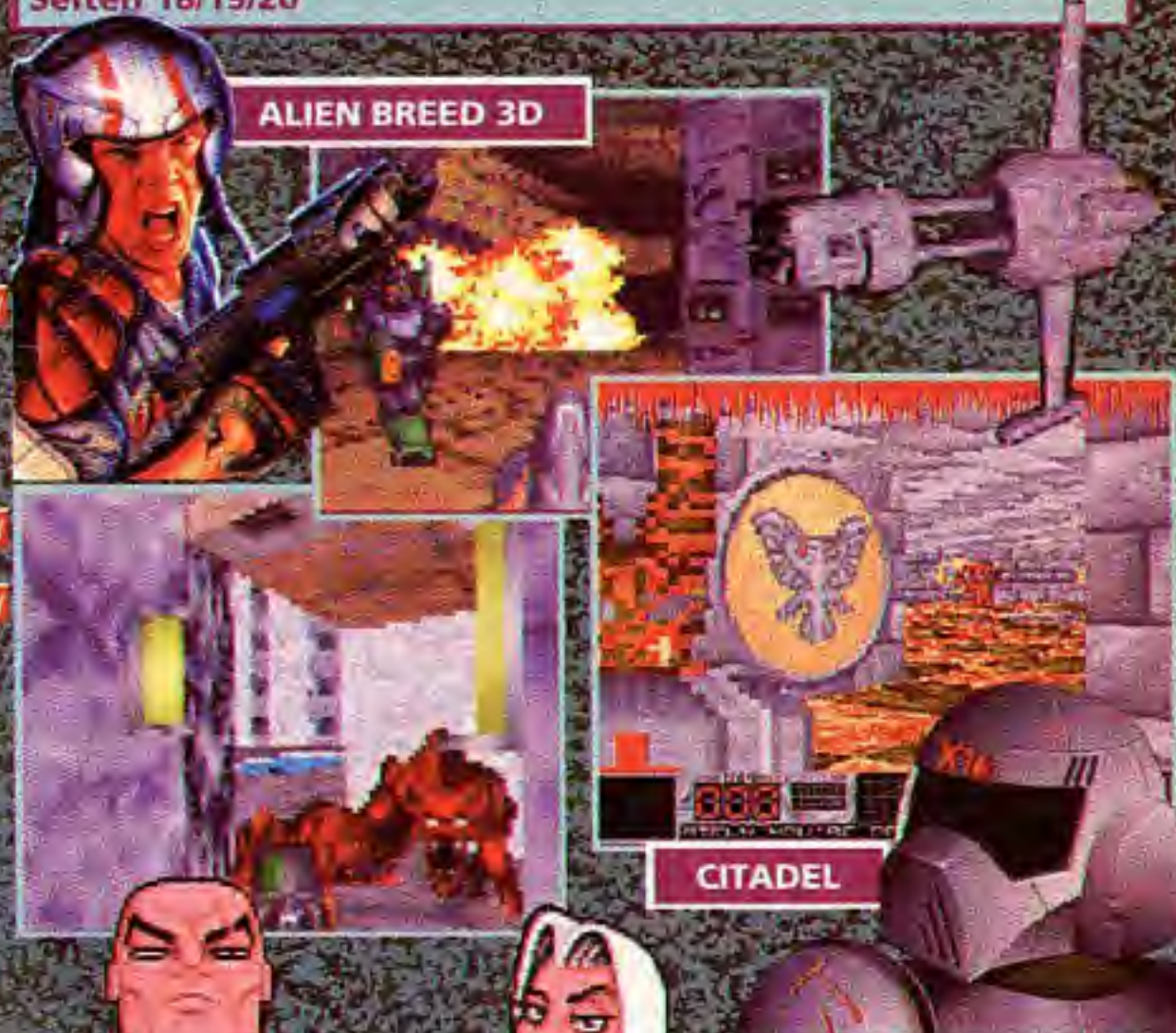
Strategie

Bangboo (ECS)	6
---------------	---

Verschiedenes

Arcade-Spiele	106
Brettspiele	104
Budget-Games	88
PD-Games	42

DUNGEONS & DUELLE: Mit **ALIEN BREED 3D** und **CITADEL** haben zwei brandneue Action-Kerker die Tore geöffnet – wir haben uns mit dem Testbleistift bewaffnet hineingewagt! Was dabei herausgekommen ist, steht im großen Vergleich auf den **Seiten 18/19/20**



ALIEN BREED 3D

CITADEL



LEADING LAP

SPERIS LEGACY

SPORT & MORD: Rasende Selbstmörder und abenteuerliche Königsmörder sind gesucht – beim neuen Rennspiel **LEADING LAP** und dem japanophilen Actionrolli **SPERIS LEGACY**. Wer die Tests sucht, findet sie auf den **Seiten 82/83 und 84**



GEBURTSTAG & GESCHENKE: Zur Feier unseres sechsjährigen Jubiläums haben wir gaaanz tief in die Spendierhosen gegriffen – und einen **GUTSCHEIN ÜBER 5,- MARK** sowie ein wahnwitziges Solorollenspiel namens **DUNGEON BLASTER V** für Euch herausgezogen! Der Spaß beginnt auf den **Seiten 6 bzw. 16**

BETRIEBSGEHEIMNIS

Ein echtes Geheimnis ist es zwar nicht, den Redaktionsbetrieb stört es aber ungemein: Ausgerechnet zum sechsjährigen Joker-Jubiläum herrscht Flaute am Markt, was neue Spiele für den Amiga betrifft!

Wie im Editorial bereits angedeutet, mag sich dieser unerquickliche Zustand aber bald bessern, zumal ja auch Weihnachten quasi schon vor der Tür steht und um die Zeit die Händlerregale traditionell immer gut gefüllt sind. Zudem ist uns in all der Düsternis doch ein Lichtstrahl aufgefallen: Habt Ihr nicht auch schon bemerkt, daß Amiga-Soft-

ware in letzter Zeit erfreulich billig zu bekommen ist? Ja, wo einst Preise über 100 Marker keine Seltenheit waren, sind für neue Games derzeit in aller Regel nur zwischen 60 und 70 Mäusen zu berappen – wenigstens etwas, um das uns die verwöhnte PC-Fraktion beneidet...

So, und jetzt kommt der Hammer. Weil nämlich auch wir unseren Teil dazu beitragen möchten, die Amigos im Lande mit Nachschub zu versorgen, planen wir, die kommende **WEIHNACHTS-AUSGABE DES AMIGA JOKERS WAHLWEISE MIT DER VOLLVERSION EINES TOP-GAMES** anzubieten! Goil, was?

Speziell hinsichtlich der Tatsache, daß wir derzeit mit diversen Herstellern über echte Spitzensoft verhandeln und Euch der ganze Spaß (also Heft und Spiel) nur 19,80 DM kosten soll – wer auf die feine Dreingabe verzichten mag und kann, erhält das Heft natürlich weiterhin für die gewohnten 7,- DM.

Mit dieser ungewohnt guten Nachricht entlassen wir Euch nun in den großen Jubiläums-Lesespaß, freilich nicht, ohne noch kurz auf die gewohnte Teststatistik zu den aktuellen Neuheiten auf dieser Seite hinzuweisen. Und der heiße Gutschein wenige Zentimeter weiter unten ist ja wohl kaum zu übersehen, oder?

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	0
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	2
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		3
Ausser Konkurrenz		1



Bei Bestellungen im **JOKER SHOP** bis spätestens **15.11.1995** (Poststempel)

Nach diesem Datum verfällt der Gutschein.

Achtung: Pro Bestellung wird nur ein (beizulegender) **Original-Gutschein** akzeptiert!

KAUF MICH!

Ein schreckliches Jahr lang konnte man sie nur zu horrenden Preisen im Gebrauchthandel erwerben, nun gibt es sie wieder ganz offiziell – nagelneue „Freundinnen“ mit der Typenbezeichnung A1200!

Abgesehen vom Aufkleber „Amiga Technologies“ haben sich an den neuen Modellen im großen und ganzen zwei Dinge gegenüber den Vorrechnern geändert: das von Nummer 3.0 auf Version 3.1 geliftete Betriebssystem und ein jetzt beiliegendes Software-Paket. Darin stecken der famose Flipper „Pinball Mania“ und das hübsche



Plattform-Adventure „Whizz“; dazu gibt's das Malproggi „Personal Paint 6.4“, die Bildbearbeitungssoftware „Photogenics 1.2“ sowie die früher „AmiWrite“ genannte Textverarbeitung „Wordworth“ – plus Datenbank, Terminplaner und Tabellenkalkulation. Was der Preis von rund 699,- DM leider nicht beinhaltet, ist eine 170-MB-Festplatte inklusive Multimedia-Tool „Scala“; dafür muß (und sollte) man noch mal 300 Steine drauflegen. Zu haben ist das Paket im Fachhandel und bei den großen Kaufhäusern.

INSTALLIER MICH!

Hilfestellung bei der Installation HD-unwilliger Spiele verspricht das Disketten-Duo „Spezial 161/162“ aus der Kollektion der PD-Nordlichter. Wir haben das Versprechen eingelöst...



Und tatsächlich, die beiden Scheiben enthalten jede Menge Install-Skripts für Actiongames wie „Aladdin“, „Ruff'n Tumble“ und „Elfmania“ oder HD-Problemfälle wie „Rise of the Robots“. Zwar haben sich die Fast-RAM-verschlingenden Tools im Praxistest nicht immer als zuverlässig erwiesen, aber bei einem Preis von 8,- DM plus Versandkosten geht probieren über studieren! Interessenten wenden sich an: Nordlicht PD, Tel.: 04931/16 72 22

LIES MICH!



Frisches Futter für digital interessierte Leseratten haben Michelle Slatalla und Joshua Quittner verfaßt: Der ins Deutsche übersetzte Thriller **Masters of Deception** (Ammann Verlag, 39,80 DM, ca. 310 Seiten) erzählt von den Abenteuern zweier Teenager im Cyberspace, von Verbrechen auf dem Info-Highway und den Konflikten zwischen rivalisierenden Net-Surfern. Erhältlich ist der spannende Schmöker im Buchhandel.

BESUCH MICH!

Wir haben das wichtigste Messe-Ereignis des Jahres hier ja schon mal kurz erwähnt, jetzt können wir Euch genauere Infos bieten: Licht aus und Spot an für die „Computer '95“!

Vom 10. bis 12. November findet die traditionsreiche Show wieder in den Hallen 10 und 11 des Kölner Messegeländes statt. Mit 15,- (Schüler) bzw. 20,- DM läßt sich der Pfortner bestechen, dann rast man sofort zum Stand von Amiga Technologies, um herauszufinden, ob die Jungs ihr



neues CD-ROM für den A1200 tatsächlich mitgebracht haben. Ein weiterer Messchöhepunkt ist der Joker-Stand – zahlreiche Schnäppchen und gewinnträchtige Competitions rund um den genialen „F1 Super Lap“-Arcadeautomaten warten auf Euch! Karten sind vor Ort oder vorab bei APC/TCP unter Tel.: 08642/89 99 53 (Herr Magerl) gegen Entrichtung einer Vorverkaufsgebühr von 2,- DM zu bekommen. Übrigens: Südlich des Weißwurst-Aquators ist dann vom 24. bis zum 26. November die Entertainment-Messe **bits & fun 95** auf dem Münchner Messegelände dran. Falls Ihr nicht hingehet, keine Sorge – auch über diesen Event werden wir im Heft noch ausführlich berichten.



SIM JOKER

Das deutsche Programmiererteam LIFETIMES entwickelt für GREENWOOD unter dem Arbeitstitel „Fairplay“ eine Managementsim, bei der man einen Verlag für Computerspiele-Zeitschriften leitet – mit kundiger Unterstützung.

Im Interesse der Lebensnähe entnimmt man die Namen der beteiligten Digi-Redakteure nämlich der real existierenden Zeitschriftenlandschaft. Und damit der Realismus auch sonst nicht zu kurz kommt, konsultieren die Macher bei allen inhaltlichen Fragen eine tragende Säule der Branche – den JOKER VERLAG!



DER PARAGRAPHEN-DICHTER

Der Münchner Rechtsanwalt GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH betreut nicht nur den VUD sowie diverse Softwarefirmen und Fachverlage, sondern gelegentlich auch Bücher. Bald ist es wieder soweit.

In dem von ihm gegründeten COMPULAW-Verlag veröffentlichte Deutschlands bekanntester Softwarepiratenjäger bereits eine Stilblüten-Sammlung zum Thema Computer, nun ist ein weiteres Werk mit ebenso heiteren wie wahren Episoden aus der Digi-Szene an der Reihe. Kleine Kostprobe vorab: „Zu einer Zeit, als grafische Benutzeroberflächen noch nicht zum PC-Standard gehörten, gab der EDV-Mitarbeiter einer bekannten Pharmafirma eine größere Bestellung PC-Mäuse in Auftrag. Kurz darauf erhielt er einen Anruf vom Kollegen aus dem Einkauf, der ihn (allen Ernstes) fragte, ob er denn auch daran gedacht habe, dem Lieferanten mitzuteilen, daß für eine solche Anzahl von Mäusen ausreichend Luftlöcher in den Kartons nötig seien...“



NEUER FENSTERPUTZER

TEUT WEIDEMANN, der Ex-Entwicklungschef von RAINBOW ARTS und ehemalige Mitstreiter bei RAUSER ADVERTAINMENT, hat sich nun vertraglich an MICROSOFT USA gebunden – als freischaffender Spiele-scout.

Konkret wird er dafür hierzulande nach geeigneten Projekten (und Entwicklungsteams) Ausschau halten, die

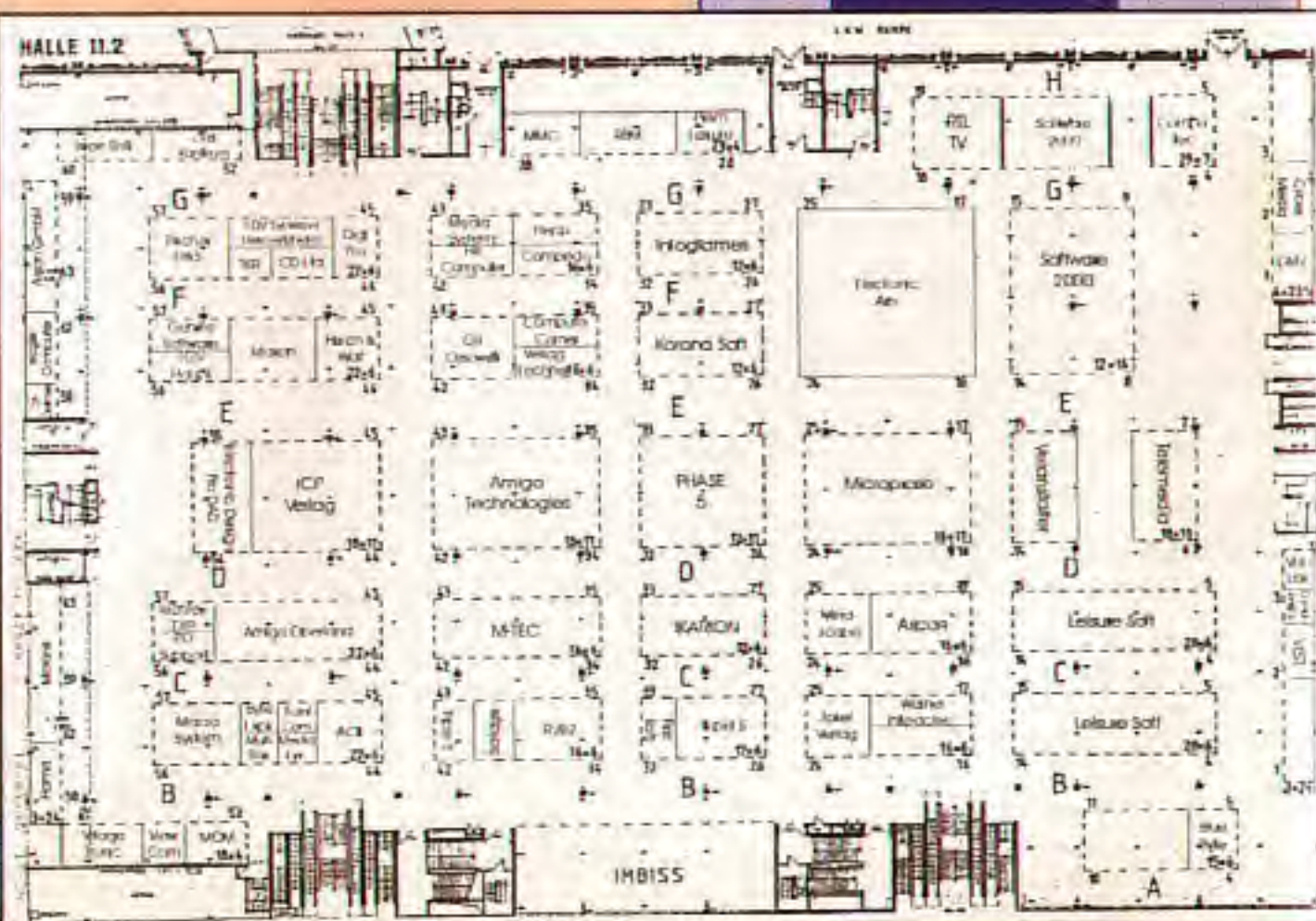


MICROSOFT dann weltweit exklusiv für „Windows 95“ vertreiben kann. Dazu fällt mir folgender Witz aus dem INTERNET ein: Für manche ist es nur ein neues Betriebssystem, für andere der längste Computervirus der Welt...

KÖLN SPIELT

Ein paar grundlegende Infos zur Kölner „Computer '95“ stehen ja schon weiter vorne im Mixer – hier noch ein paar geflüsterte Branchengeheimnisse, wie sie nur ein Borgi kennen kann!

Wußtet Ihr z.B. schon, daß 250 bis 300 Aussteller aus aller Welt erwartet werden, während lokale Rundfunksender wie RADIO KÖLN und RADIO NEANDERTAL durch entsprechend gerührte Werbetrommeln dafür sorgen wollen, daß genügend Heimpublikum in die heiligen Hallen strömt? Dort darf man sich dann auf allerlei Promis wie z.B. WIGALD BONING (beim NBG-Stand) oder JIMMY HARTWIG und ERICH KÜHNHACKL (bei Software 2000) freuen. Erstmals werden in diesem Jahr auch die Jungs von APPLE vertreten sein, und PANASONIC will seine 3DO-Konsole präsentieren. Bleibt nur noch die Messe-Mailbox zu erwähnen, über die man sich die neuesten Infos online abholen kann, um mit dem Hinweis abzuschließen, daß Ihr Euren Messerundgang vorab planen könnt, indem Ihr einen Blick auf den abgedruckten Grundriß der Entertainment-Halle 10 werft. Bis in wenigen Tagen!



TOP 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten
hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

Ausgesuchte Spitzenqualität
Exklusiv-Software

Selbststartend

Für Einsteiger
geeignet

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern sämtliche Software
meist innerhalb von 24 Stunden
auf farbigen Qualitätsdisketten
aus. Alle Programme laufen auf
allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen
Softwarekomplexen mit
mehreren Disketten steht der
Preis hinter dem Programm. Alle
anderen Disketten ohne
Preisangabe kosten
nur 5,50 DM!
Also jetzt:
Aussuchen & Bestellen!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003 Mailkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96 !!!
005 Deluxe Lotto Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto... und...
110 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
111 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007 Astronomie Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung.
112 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computereinfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008 Cross Errechnen komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER !!!
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
141 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
113 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
114 Amiga Atlas Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM
012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können: Verbrauch, Ölwechsel...
015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
115 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
116 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM
017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 VideoFilm Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein- / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
117 Pro Tracker Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM
118 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern: Abenteuernummer, Spaß-Abend, Infos...! 10,- DM
135 064 Emulator-Pack 100% kompatibel mit 60 C64-Programmen. Konverter, Ark., Hilfen. 15,- DM
136 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
119 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
137 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und... und...
025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026 Turbo Title Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
120 Data Master Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
121 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
138 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
028 Boots 2.0 von Sanity Das erste klassische Siegerdemo der Party '94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!
122 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
123 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
124 Sequential Techno Compilation Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM
029 Rave Hour Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.
030 ARTE Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!
031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
125 Capt'n Hini Total abgefahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM
032 Lack mich... Dutzende Überraschungen. Orb-Station, Hummelpokistilus... Nur A1200, A4000!
126 16 Mio. Farben Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM
033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
142 Odyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
127 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
139 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035 Artwave & Ethic Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...
143 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038 Tricktime 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039 Slide'n Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 040 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
041 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.
100 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
042 Operation Lemm. Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.
043 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
130 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15,- DM Der Renner!
044 Mensch ärgere... ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
045 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
046 5 mal 5 Originalspiel der SAT-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
101 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delamira, Poker, Tetrisvarianten... für 10,- DM
047 Das PEPSI Game Das neue Werbespiel: Känguru-Rennen, Ölleber, Fleischfang, NÜ-Überquerung.
048 Punica Oase Abenteuerpiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
049 Hydro Zone Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeitunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.
050 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.
051 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBS!
052 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
053 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschichtchens-Missionen.
054 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
055 Blocks Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
056 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bomberlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
057 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
102 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzubällen. 10,- DM
058 Kopfgejäger Killerspiel. Gefährliche Jagd in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.
103 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
059 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
060 Space Taxi Legende vom C64: Tolles Raumschiffspiel für geschickte Joystick-Künstler.
061 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
062 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
063 Paradroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
064 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n Run-Game.
104 Riskant Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM
065 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
066 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
067 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
068 Super Pacman '92 Traumvariante mit neuen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
069 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
070 Familienabend Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
105 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
071 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
072 Tonga Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
073 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
074 Wilder Westen Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles... Wild-West live... Top-Action !!!
075 Will Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
076 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
131 Spielhölle Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM
132 Game-Pack 1 Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM
133 Game-Pack 2 Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlumpf-Hüp-Jagd. 15,- DM
140 Todestadt Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20,- DM
134 Heli Simulator Superrealistischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Ballerhit! 15,- DM
106 Total Fire Hubschrauberkampf. Steuern Sie Ihren Hubschrauber wie ein Profi! 10,- DM
077 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brennender Urtiere.
078 All Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen All wie im Fernsehen.
107 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM
079 Der rasende Reporter Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
080 David Copperfield Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!!
081 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
082 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
083 Op. Täuschungen Sie werden die Verdröhtheit der Bilder nicht verstehen können.
108 Roulette De Luxe Eine Spezial-Version aus der Szene! Sagenhaft gemütliche Grafik. 10,- DM
109 Reality Show Exklusivfotos von Rettungsereignissen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Rufen Sie uns einfach an und
geben Sie die Bestellnummern
durch. Sie können auch
schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM
Versandkosten:

Inland Bar: 2,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Inland Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt
vor Ihrer Haustür
Ohne Preisaufschlag

**Mallander
Computer GmbH**
Bärendorferstr. 24 46395 Bocholt
Die Nr. 1
in Deutschland
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!



TINY TROOPS

Stellt Euch einen Mix aus „Lemmings“, „Theatre of Death“ und „Dune 2“ vor, schon wißt Ihr, was Euch im neuen Iso-Strategical von Phoenix Software erwartet – wer mehr wissen will, liest einfach weiter...

...zumal die genannten Vorbilder im Auftrag von Mindscape nach eigenem Rezept verkocht und so ein eigenes Konzept herausdestilliert wurde. Ausbaden sollen es zwei Gruppen kleiner Knuddel-Aliens, die ihren ethnischen Konflikt am Screen mit Hilfe diverser Waffen beizulegen trachten – wobei neben dem Amiga auch ein zweiter Spieler am Splitscreen als Kontrahent zugelassen ist. An einer Nullmodeoption wird übrigens ebenfalls gearbeitet, allerdings nicht für die zusätzlich angedachte CD-Version.

Sind die Fronten zwischen CPU und (Mit-) Spieler erstmal geklärt, werden die Truppenteile per Maus über Cartoon-Landschaften beordert, wobei es ganz verschiedene Sorten von Befehlsempfängern gibt; Panzerzüge etwa oder mit Flammenwerfern ausgerüstetes Fußvolk. Dabei wird es dem Bildschirmstrategen überlassen bleiben, welche Einheiten er mit in den nächsten Level nehmen möchte, um das feindliche Hauptquartier zu erobern bzw. sein eigenes zu verteidigen. Die Verluste geringzuhalten, wird indessen nicht so einfach sein, da sich die Designer auch manche Knobelei bei „Lemmings“ abgeguckt haben: Beispielsweise muß erst etwas Brennbares gefunden werden, um durch die dann entstehende Heißluft mit Hanggleitern zu hoch gelegenen Ebenen aufsteigen zu können...

Ähnlich wie bei den suizidgefährdeten Herdentieren soll es hier auch immer mehrere Lösungswege pro Puzzle geben, damit der Spieler selbst bereits gegessene Rätselnüsse in einem weiteren Durchgang nochmal mit Genuß anknackt. Die Alternativ-Knobeleyen ergeben sich dabei quasi ganz von selbst aus den mannigfaltigen Spielebenen, von denen jede so ihre typischen Eigenheiten aufweist – mal ganz davon abgesehen, daß es die Iso-Landschaften hier an Originalität selbst mit „MicroMachines“ locker aufnehmen können: Mal toben die Schlachten im Garten, dann wieder in Kinder- und Badezimmer oder gar der Küche! Erstürmenswerte Ziele dieser gar nicht bierernsten Konfliktsimulation sind dann etwa Sandburgen oder Dartscheiben. Auch rein optisch vermögen die echtzeitgesteuerten Mini-Erderoberer

durchaus zu überzeugen, denn obwohl die witzige Grafik auf den ersten Blick eher als zweckmäßig zu umschreiben ist, läßt sie doch genau jenes packende Spielgefühl aufkommen, daß die Schlacht um den Wüstenplaneten einst zum Bestseller gemacht hat. Am CD 32 wird man zudem in den Genuß eines extralangen Intros mit CD-Musik, mehr unterschiedlicher Soldaten sowie zusätzlicher Levels kommen. Doch auch auf Disk werden uns die Tiny Troops angenehm taktisch verplante Feiertage bescheren – alles Weitere steht, wie es sich gehört, im Test der kommenden Weihnachtsausgabe zu lesen. (mash)



ODYSSEY

Auf den Amiga-Plattformen regierte lange die Masse über die Klasse; es gab zwar viele Jump & Runs, aber nur wenig Spielspaß – von Audiogenic wird es bald ein Actionabenteuer mit umgekehrten Voraussetzungen geben!



Klasse satt Masse, das war ja schon immer die Devise des englischen Mini-Softwarehauses. So entstanden dort zwar relativ wenige Titel für den Amiga, doch waren es fast ausnahmslos Highlights wie z.B. „Emlyn Hughes Int. Soccer“ oder „Bubble & Squeak“. Das Firmenmotto spiegelt sich auch in diesem bereits nahezu vollendeten Plattform-Adventure wider, denn was wir vorab von Odyssey zu sehen bekamen, setzt ebenfalls die Qualität vor die Quantität und erinnert an amiganisierte Vorzeige-Aktionisten wie „Arabian Nights“ und „Beast III“ ebenso wie an Konsolen-Klassiker à la „Faxanadu“ und „Legend of Zelda“.

Der vorläufig noch namenlose Held wird dabei mit seinem Boot zunächst drei und später dann nochmals vier Inseln anlaufen können, um dort den verschiedensten Gefahren zu begegnen: Giftspinnen und Fledermäuse nagen am Energiebalken, Bogenschützen zielen mit exaktem Auge, Trolle schwingen dicke Krummsübel, aus Pflanzen entwachsen plötzlich Frosch- kreaturen und kuriose Felswesen starten Lawinenangriffe oder zersplittern

in Dutzende von Trümmern, um ein rutschiges Kiesbett zu hinterlassen. Über Sieg oder Niederlage werden neben des Spielers Künsten mit dem Schwert auch akkurates Timing in den Hüpf-Passagen sowie die kleinen grauen Zellen bei den Puzzles entscheiden. Da setzen Schalter rollende Riesenfelsen, komplexe Zahnrad-Konstruktionen oder Selbstschußanlagen in Gang, und die Schlüssel zu fies installierten Toren und Falltüren habe die Designer in den hintersten Winkeln des Games versteckt...

Gelegentlich wird der Abenteurer auch über magische Morph-Tränke stolpern, nach deren Genuß das Sprite auf Tastendruck zur geschmeidigen Katze oder zum vogelfreien Flattermann mutiert – auf daß scheinbar unüberwindliche Mauern leicht überflogen oder enge Schluchten locker durchkrochen werden können. Will-

kommene Hilfestellung im ziemlich feindlichen Territorium ist außerdem von Rücksetzpunkten und der Speichermöglichkeit auf Diskette zu erwarten, dazu soll sich der Energiepegel des Helden mit der Zeit wieder selbstständig regenerieren. Als Käufer darf und soll man daher Gameplay der packenden Sorte erwarten (ein Versprechen, das bereits unser Pressemuster einlösen konnte), allerdings keine Grafikorgie: Trotz der vielen kleinen Animationsdetails scheint es uns bei der Optik noch Spielraum für Verbesserungen zu geben. Für die Soundkulisse aus Schwertklirren und hallenden Schritten gilt das jedoch weniger, und für die vorbildliche Steuerung kein bißchen.

Wie es aussieht, könnte hier jedenfalls eine Plattform-Perle herangezüchtet werden – in der kommenden Ausgabe knüpfen wir die Testkette dazu. (rl)



Super Street Fighter II Turbo



Turbo



Super allein war nicht super genug, denn letzten Monat konnten die Straßenkämpfer im Auftrag von U.S. Gold das Klassenziel nicht ganz erreichen – was der neuen Gametek-Variante mit Turbopower hoffentlich gelingt!

Wenn ein alter Arcade-Veteran, um das zweite Adjektiv im Titel bereichert, in die dritte Schlacht zieht, darf man sich freilich kaum Innovationen erhoffen: Wie bei der turbolosen Super-Variante werden auch hier die neuen Kämpfer Cammy, T. Hawk, Dee Jay und Fei Long auf der Matte stehen bzw. liegen, und vom Rest der sechzehnköpfigen Riege sind ebenfalls kaum Unterschiede zu den Goldjungs aus U.S. zu erwarten. Der variable Schwierigkeitsgrad ist genauso wenig neu wie das (nun aber noch höher) einstellbare Spieltempo, und wer mag, darf wie gewohnt seinem erwählten Recken ein Handicap auferlegen.

Zusätzliche Abwechslung versprechen jedoch die aufladbaren Power-Moves: Daß diese besonders durchschlagenden Kampftechniken nicht jederzeit aktiviert werden können, bringt eine taktische Note ins Spiel, das prinzipiell nach den alten Regeln gespielt wird – innerhalb eines abstellbaren Zeitlimits müssen zwei der maximal drei Runden pro Kontrahent

gewonnen werden. Das war, ist und wird weiterhin kein Zuckerschlecken sein, da die vielen siegversprechenden Extraschläge und -tritte nur über vertrackte Joystickkombinationen auszulösen sind.

Echte Verbesserungen sind daher vor allem im technischen Bereich zu erwarten, wo U.S. Gold ja ein wenig geschlafen hat. Bei Gametek setzt man jedoch von Anfang an voll auf AGA-Power, weshalb zwar einerseits nur der A1200/4000 und das CD³² zum Schlag kommen (eine ECS-Version ist in England zumindest vorläufig nicht geplant), der Abtausch aber mit dem schicken 3D-Scrolling und der atmosphärischen Parallax-Effekte der Automatenversion über die Bühne gehen soll. Was wir bisher zu sehen bekamen, waren jedenfalls vielversprechend große und schön flüssig bewegte Sprites vor vielfältig animierten Hintergründen, wie sie am PC bereits vor einigen Monaten für Furore sorgten. Von der DOSe will man auch die formidable Tastatursteuerung importieren, so daß selbst Pad-lose Amigos

ohne dritte Hand auskommen sollten, wenn es mit Colonel Guile oder Chun Li gegen Mega-Schurken wie den üblen M. Bison und den noch übleren Akuma geht.

Bleibt nur noch zu hoffen, daß die Wartezeit bis zum Erscheinungstermin nicht mehr allzu lange dauert und daß nicht an elementaren Features gespart wird. Eine vernünftige HD-Installation darf schließlich auf keinen Fall fehlen, will man den Spieler nicht zum Diskjockey degradieren. Na, warten wir's einfach ab. Denn noch haben wir die Hoffnung nicht aufgegeben, Euch bereits mit der nächsten Ausgabe einen Test zum schlagfertigen „Super-Turbo“ unter den Weihnachtsbaum legen zu können! (mic)



CD 32 goes AMIGA 1200

Das SX 32 Expansion Modul

Das von DCE entwickelte Steckmodul rüstet Ihren Commodore CD 32 zu einem vollwertigen AMIGA 1200 um.

Es wird einfach in den Modulslot des CD 32 gesteckt und bietet auf der Rückseite alle notwendigen Schnittstellen.

Vorhandene AMIGA-Peripherie, wie z. B. Genlocks, Drucker, Modems usw., können weiter verwendet werden.



Ein 15poliger VGA-Port zum Anschluß eines VGA-Monitors, wie z. B. Microvitec, ist vorhanden; eine 2,5"-Festplatte kann intern auf dem SX 32 installiert werden.

Weitere Leistungsmerkmale sind ein Sockel für PS/2 SIMM-Module bis zu 8 MB sowie eine Akku-gepufferte Echtzeituhr. Tastaturen, Mäuse, SIMM-Module, 2,5"-Festplatten sowie externe 1,76 MB Slimline Diskettenlaufwerke zum CD 32/SX 32 sind auch im Bundle erhältlich.

Volle Softwarekompatibilität mit allen AMIGA 1200-Softwares wird garantiert.

Durch das SX 32-Modul wird aus dem CD 32 ein AMIGA 1200 mit CD-Laufwerk, Kickstart Vers. 3.1 sowie Fastram Option.

Bauart

Kompakte Steckkarte in 6 Lagen Multilayertechnik gefertigt für den internen Betrieb im CD 32. Modernes Hardware-Design mit nur wenigen aktiven Bauteilen durch hohe Integration in nur einem Logik-Baustein ermöglicht eine geringe Stromaufnahme.

Alle wichtigen Chips sind servicefreundlich gesockelt. Hochwertiger AMP SIMM Sockel mit Metallbügeln.

Vergleichen Sie ruhig einmal die Einzelpreise um einen AMIGA 1200 auf diese Ausstattung aufzurüsten.

449,-

Einbau

Leichter Einbau auch für Laien. Gehäuseschrauben vom CD 32 lösen. Modulschacht-abdeckung entfernen. Gehäusedeckel leicht anheben und SX 32-Modul in den Schacht stecken. Danach kann der Gehäusedeckel wieder verschraubt werden. Jetzt besitzen Sie einen super-kompakten AMIGA 1200 Computer mit CD-Laufwerk. Kleiner geht's nicht.

Technische Daten

VGA-Schnittstelle	15polig
RGB-Schnittstelle	23polig
serielle Schnittstelle	25polig
parallele Schnittstelle	25polig
gepufferte Floppy-Schnittstelle	23polig

2,5"-AT-BUS Harddisk-Schnittstelle
Fastram Controller mit 0 Wait States
- Sockel für PS/2 SIMM Modul bis 8 MB
- Akku-gepufferte Echtzeituhr.
2 Jahre Garantie



DCE Computer Service GmbH
46145 Oberhausen
Kellenbergstraße 19a
Telefon (02 08) 63 31 51
Telefax (02 08) 63 04 96

Vesalia Computer
46499 Hamminkeln
Industriestraße 25
Telefon (0 28 52) 91 40 10-14
Telefax (0 28 52) 18 02

DUNGEONBLASTER V

Die Rache des Staatsanwalts

Sechs Jahre Joker und nur ein bißchen heiser: Wenn das kein Grund ist, Euch mit der fünften Folge des hirnrissigsten Solo-Rollenspiels aller Zeiten zu beglücken! Tja, so ist das nun mal mit Traditionen...

Beschwerden wegen übertriebener Denkmalspflege werden übrigens nicht entgegengenommen, denn schließlich: Habt Ihr das Geburtstagsheft gekauft oder wir? Ehen, und zur Strafe müßt Ihr es jetzt nicht nur lesen, sondern auch spielen! Vorausgesetzt, in Eurem gepflegten Haushalt befinden sich zumindest ein ansitzbarer Bleistift, ein unbenutztes Blatt Papier sowie ein Würfel mit sechs unterschiedlich gemaserten Seiten. Und natürlich der unbeugsame Wille, all unsere (d)rolligen Hirnverrenkungen bitter ernst zu nehmen und überall verhasen nach der Logik zu suchen, die sich auch von ein paar Fußtritten nicht davon hat abhalten lassen, die Story zusammenzuhalten...

WAS BISHER GESCHAH

Vor vielen, vielen Jahren kreuzte erstmals der Schlitzphrene Schorsch unseren Weg, ein ehemaliger Insasse der lokalen Nervenheilanstalt sowie Ein- und Ausbrecher von Weltformat. Nach zwei haarsträubenden Abenteuern ließ er sich von Alberto Geldzini, dem ungekrönten König der Lire-Fälscher (dieser wollte unserem Herausgeber unbedingt eine „Brandversicherung à la Napoli“ andrehen), als Feuervogel mißbrauchen. In letzter Sekunde wurde der Verlag mit tatkräftiger Unterstützung der Leser gerettet – was danach geschah,

ist im Joker-Comic 12/94 dokumentiert: Man engagierte den Schlitzer für die hart ausgehandelte Gage von drei Kronkorken fünfzig die Woche kurzerhand als Chefredakteur!

Die Folgen blieben nicht aus, denn Beiträge wie „Metzgermesser – eine Marktübersicht“ (Heft 13/94), „Psychosen für Anwender“ (ebenda), „Versicherungsbeitrag leichtgemacht“ oder „Chirurgie als Hobby“ (Doppelausgabe 0/95) überschwemmten alsbald unser bis dato doch so seriöses Fachmagazin. Als ein beliebter Münchner Staatsanwalt dann auch noch einen unbedeckten menschlichen Hals im Heft entdeckte und daraufhin prompt alle

früheren Ausgaben (die aktuelle war leider schon ausverkauft) beschlagnahmte, blieb nur eine Lösung: Gleich nach der Kaffeepause zogen wir vor Gericht. Das klappte auch ganz prima, doch kurz darauf war Schorsch plötzlich mit allen Druckunterlagen für das neue Heft verschwunden! Und da die Druckerei nun ihrem Namen alle Ehre und uns gehörig Druck macht, sollt Ihr den Mann oder zumindest die Ergebnisse unseres wochenlangen Bittroschlags nun schleunigst wieder heranschaffen. Wir selbst haben für so einen Blödsinn keine Zeit, denn wir klären hier immer noch die alte Menschheitsfrage: Wer seid Ihr überhaupt?



MARTIN

Der Bruder seines Hüters Mick ist unser Beinahe-Benjamin, aber das kann eigentlich nur von Vorteil sein, denn dieses Abenteuer wird sich ohne frische Ideen, frische Tiefkühlpizza und Weißwürste vom letzten Jahr kaum lösen lassen. Zudem bringt der Perry Rhodan-Fan auch noch 15 Lebenspunkte sowie ein umfassendes Spezialwissen in Sachen Horror und Gänseleber mit auf die Wange – eigentlich logisch, guckt Euch bloß mal den Bruder an...

OLE

Dieser Herr ist nun tatsächlich das Nesthäkchen und zugleich unser Multikulti – von Haus aus ein dialektischer Ostfrieser (jedenfalls kennt er alle drei Witze aus der Gegend), braucht er nur einen Pfiemel über sein „e“ zu malen (Olé), schon geht er als feuriger Spanier durch! Ein anderer, hier nicht verratener Trick macht sofort einen Spaniel aus ihm, und so hofft er mit seinen ebenfalls 15 Punkten, alles in den Biß zu kriegen.



OSKAR

Wenn einer des Rätsels Lösung wieder verwirren kann, dann unser einst verlorener Sohn (Papa? Urgroßvater?!). Oskar. Völlig losgelöst schwebt er in Regionen, in denen noch nie ein klar denkender Mensch gewesen ist. Altersweise und erfahren (er hat bereits Dungeonblaster I mit minimalen Dauerschäden überlebt), kann er sogar über seine lumpigen 10 Lebenspunkte nur müde lächeln, schließlich hatte er zuletzt vor 20 Jahren so viele Haare auf dem Kopf...

DAPHNE



Eine multimediale Künstlerin in jeder Hinsicht, bringt unsere CD-Nymphe Daffy mit leichter Hand und flinker Maus ästhetische Freuden in jedes RÖMERheim. Rätsel enthüllen sich freiwillig vor ihr, grobschlächtige Schlitzer verbeulen ihr letztes Messer für sie, und Staatsanwälte schmelzen wie Margarine in der Mikrowelle – 10 ätherische Points machen die Digi-Fee zur idealen Kandidatin für alle Wein... nein, Klein... äh, Feingeister.

MARIO

Super-Mario mit seinem roten Flughafenklempner-Overall stammt ebenfalls aus dem Studio für neue Medien, schwingt dort jedoch mit harter Pranke die BOSS-Peitsche. Zumindest haben uns die Ausgepeitschten dieses Bild ihres Arbeitsalltags nahegelegt. Wenn es um verschlammte Chefredakteure geht, könnte der Meister der Töne und Bilder also genau der richtige Kerl am richtigen Platz sein. Seine 20 Punkte sprechen jedenfalls dafür!



Überlegt Euch die Entscheidung gut, denn mit jedem dieser „Helden“ verläuft das Abenteuer anders! Jetzt braucht Ihr nur noch im Index nachzuschauen, auf welcher Seite Ihr welche Textblöcke findet, um dann mit Abschnitt eins zu beginnen...

1-13	14-30	31-38	39-46	47-54	55-60
21	37	61	86	97	107

only AMIGA

...makes it possible!

A4000/040 TOWER
10MB RAM • KickStart 3.1 • SCSI-Controller • Festplatte 1 Gigabyte
• Scala MM300 **4.798,-**
(Preis ohne Monitor)

A1200
• 2MB RAM • Kick 3.1 **748,-**
A1200 Starter-Edition
• 2MB RAM • Kick 3.1 • Festplatte 170MB • incl. Softwarepaket
(Text, Tabelle, Games...) **998,-**
(Preis ohne Monitor)

Monitor M1438S
• 14" Color-Monitor zum Anschluß am Amiga • Stereoton
• Dreh- & Schwenkfuß • MPRII • entspiegelt **599,-**

VECTOR **Neu** **299,-**
ACTIVATOR

Das Freezer-Modul für den A1200
• Einbau im internen Erweiterungsschacht • Freezer und Ripper für Spiele • zieht Grafiken und Sounds aus beliebigen Programmen • Trainermodus (unendliche Leben) für Spiele • Virus-Check und -Kill • Disketten-Emulation (auch Fremdformate) auf Festplatte für Nachlade-Spiele • Disk- und Debug- und System-Monitor • DOS-Command Interface
• -zig weitere nützliche Funktionen • Deutsche Anleitung

Kickstart & Workbench

VECTOR KickUM2plus **Neu** **29,-**
• 2fach Umschalter für 2 ROMs im A500/2000 • speziell für Kickstart 3.1 (aber natürlich auch für Kick 1.x oder 2.x)
• durch neuartige *Jump-Start-Technologie* sind alle ROMs *universell* den diversen Boardrevisions anzupassen

VECTOR KickUM3 **39,-**
• 3fach Umschalter für 3 ROMs im A500/A2000

VECTOR KickUM Spezial **39,-**
• 2fach Umschalter für 2 ROMs im A600/A600HD

Kickstart/Workbench Upgrades:

Upgrade-Kit auf Kickstart/Workbench 3.1 mit Software, Handbüchern und ROM(s):
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) **179,-**
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) **209,-**
AS216 Workbench 2.1 Upgrade (ohne ROM) **59,-**
Kickstart-ROM V1.3 **39,-**
Kickstart-ROM V2.04 **49,-**
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) **89,-**

Die VECTOR Connection **Neue Software**

Multi I/O-Karte für den A2/3/4000 • vier serielle High-Speed-Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel **299,-**

VECTOR **COMPUTER**
Höfener Weg 220 • D-50669 Köln
Mo-Fr 10h-13h u. 14h-18h Sa 10h-14h
Telefon: 0221 / 369062
Telefax: 0221 / 369065
Mailbox: 0221 / 369024

Video-Text Decoder **Neu**

VECTOR V-Text - der VideoText-Decoder für den Amiga
• Anschluß am Parallel-Port • Einlesen der Daten über normales Antennensignal • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software **99,-**

CD³² Shuttle **Neu**

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32!
• incl. Einbaufloppy • externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor, Parallel/Seriellport.
• interner Anschluß für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Prozessor
• MPEG-Modul kann weiterverwendet werden! **499,-**

Video-Digitizer **Preis-Sturz**

Echtzeit-Digitizer
• 24 Bit Farbtiefe
• Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler
• 512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden
• HardDisk-Recording über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • *komplett* leistungsfähige Software mit über 60 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0; mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlußkabel und Netzteil • optional: S-VHS-Eingang für bessere Bildqualität PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate
Graffito24 parallel **269,-**
Graffito24 parallel S-VHS **Neu** **299,-**
Graffito24 PCMCIA **Neu** **349,-**
Graffito24 PCMCIA S-VHS **Neu** **379,-**
PCMCIA-Adapter solo **80,-**

CD & HD für A600/1200

A1200 CD-Controller doubleSpeed **299,-**
• mit double-Speed Drive • Audio-Player • CD-ROM-Filesystem • CD32-Emulator • Handbuch
A1200 CD-Controller quadSpeed **479,-**
wie oben aber CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit
Overdrive quad-Speed **549,-**
PCMCIA-Controller • Audio-Player & Audio-Mischer • CD-ROM-Filesystem • CD32-Emulator • Photo-CD Converter • Handbuch
CD-Controller solo ohne Laufwerk:
Overdrive ATAPI-CD-Controller solo **229,-**
A1200 ATAPI-CD-Controller solo **189,-**
CD-Drives solo:
2fach-Speed CD-Drive ATAPI **169,-**
4fach-Speed CD-Drive ATAPI **349,-**
4fach-Speed CD-Drive SCSI **599,-**
HardDisk 2,5" Kompletz-Set
• incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch
Kompletzset 40 MB **179,-**
Kompletzset 200 MB **329,-**

Grafikkarten

State-of-the-Art Power:
High-End Grafikkarte für den Zorro-III Bus ab Kick 3.0
CyberVision64 mit 2MB **699,-**
CyberVision64 mit 4MB **869,-**

Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Modellhand.

Besuchen Sie unser Ladengeschäft oder bestellen Sie. Postversandkosten ab DM 15,-. Einversand und Großpreise per Trans-D-Flax ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

Alles neu! VECTOR[®]



Cyberstorm 060/50
• DIE Turbokarte für den A4000 • 50MHz MC68060 CPU
• optional: RAM bis 128MB/Fast SCSI-II Controller **1.795,-**
Blizzard 2060
• die High-Performance Turbokarte für den A2000 • 50MHz MC68060 CPU mit über 80MIPS • Fast SCSI-II on Board • aufrüstbar bis max. 128MB RAM • benötigt Kickstart-ROM 3.x **1.395,-**
Blizzard 1260
• 50MHz MC68060 CPU • optional: RAM bis 64MB (max. 192MB mit SCSI-II), Fast SCSI-II **1.249,-**
Blizzard 1230-IV
• 50MHz MC68030 • optional: RAM bis 128MB (max. 256 MB mit SCSI-II), CoPro, Fast SCSI-II **349,-**
Turbokarte A1200-020/28
• 28MHz MC68020 • optional: RAM bis 8MB, CoPro **199,-**
Preise für RAM und Co-Prozessor (nur Newworld) auf Anfrage

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter **249,-**
Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM **119,-**
Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
• interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM **89,-**
Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM **59,-**

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 **TEST** **Sehr Gut** **249,-**
• interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte
Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller **TEST** **Sehr Gut** **149,-**
• für den Erweiterungsport des A570 • externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pin • incl. Handbuch
Externes SCSI-Gehäuse zum Falcon570 **179,-**
• incl. Netzteil und Anschlußkabel
Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Zubehör

Alfa-Power HardDisk-Controller für A500 **199,-**
CD-ROM Upgrade-Kit für Alfa-Power **189,-**
externes HD-Laufwerk, superstinline **199,-**
externes DD-Laufwerk **129,-**
internes DD-Laufwerk A2000 **99,-**
internes DD-Laufwerk A500 **89,-**
internes DD-Laufwerk A600/1200 **89,-**
internes HD-Laufwerk A4000 **189,-**
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter & Pod **49,-**
VGA-Adapter für A1200/A1600 **29,-**

Anlage, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Firma AG. VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH. Externe Geräte haben soweit erkennbar keine CE-Zulassung. Ein Betrieb im Bereich des Deutschen Bundesgebietes ist verboten und strafbar.

ALIEN BREED 3D vs. CITADEL

Im virtuellen Keller ringen die Giganten um die Siegerkrone: der lang erwartete AGA-Alienbraten von Team 17 gegen Black Legends Action-Zitadelle für Normal-Amigas. Dungeon frei für eine unbarmherzige Entscheidungsschlacht!

ALIEN BREED 3D

Mit dem allerersten „Alien Breed“ legten die Engländer den Grundstein zu ihrem Ruhm, seither versorgen sie den Amiga durch alle Zeitstürme hindurch getreulich mit frischer Soft. Die aktuelle Folge der inzwischen mehrfach fortgesetzten Serie hat mit den scrollenden Draufsicht-Labyrinthen des Jahres 1991 jedoch nicht mehr viel am Laser. Mittlerweile findet der Kampf Mensch gegen Aliens in tod-schicker, weil komplett texturierter 3D-Umgebung statt. Damit wird zugleich der derzeitige Höhepunkt in Sachen Echtzeit-Rendering markiert – beim Blick auf die Spiegelungen im aufgewühlten Wasser, allerfeinsten Gouraud-Schattierungen und die beeindruckenden Lichteffekte dürfte selbst manchem PC-Söldner der Finger am Abzug zittern! In 16 abwechslungsreich gestalteten Levels werden dem AGA-Chipsatz transparente Fenster, bunte Wendeltreppen, gekrümmte Wandflächen und andere Grafikdetails der schier unglaublichen Art entlockt. Gezeigt wird das Optikwunder entweder im verhältnismäßig grobschlächtigen bzw. -pixeligen Vollbild oder in einem von diversen Zustandsanzeigen eingerahmten Sichtfenster, wobei jederzeit mit einem Tastendruck zwischen den Alternativen gewechselt werden darf. Der Alienjäger (von dem am Screen wie üblich nur die Waffenhand zu sehen ist) kann sich in der so liebevoll ausgestaffierten Kellerlandschaft nahezu uneingeschränkt bewegen, und auch sonst überzeugt dieser Augenschmaus durch gnadenlos gute Spielbarkeit. Besonders dankbar ist dafür wohl der mit nur einem einzigen Bildschirmleben beglückte Digi-Söldner, den der Spieler sicher durch ein Wissenschaftszentrum lotsen muß, das von amoklaufenden Aliens und Kreaturen aus dem

Genlabor bevölkert wird. Neben dem genre- und serientypischen Ärger mit den außerirdischen Hausbesetzern steht auch die Erledigung kleinerer Missionen an, die sich zumeist auf das Finden des Ausgangs beschränken. Dazu öffnet man verschlossene Tore mit dem passenden Farbschlüssel, setzt bewegliche Plattform-Aufzüge und Teleporter in Gang, durchsucht Wasserbecken nach verborgenen Geheimtüren, erkundet düstere Korridore oder befriedet weiträumige Hallen bequem vom Balkon aus. Zu kassieren gibt's dabei Energieriegel, Munipacks, automatisch zielende Plasmakanonen, Lasergewehre, Granatwerfer und besonders effektive Schnelllader – zwischen den eingesammelten Waffen kann natürlich nach Belieben hin- und hergeschaltet werden.

Das insoweit wenig innovative, jedoch stets faire Gameplay bezieht seinen wahren Reiz erst aus den programmtechnischen Feinheiten: Benzinlaster lassen sich prächtig als Explosivkörper mißbrauchen, Terrassendächer dienen als Schutz im feindlichen Kugelhagel, und jeder noch so grimmige Angriff kann mit etwas Überlegung pariert werden. Besondere Aufmerksamkeit widmete man der ungewöhnlich informativen Geräuschkulisse, denn bei Tauchgängen hört sich z.B. alles merklich dumpfer an, und hinter Türen lauende Gegner sind an ihren Lauten zu erkennen – umgekehrt reagieren die (überhaupt recht schlauen) Biester aber auch auf die je nach Untergrund wechselnden Schrittgeräusche des Spielers! Mit der diesem hohen Niveau angemessenen Komplexität präsentiert sich die Maus, Pad und Tastatur unterstützende Steuerung; neben den gängigen Standard-Aktionen erlaubt sie Ducken, Sprints und das Seitwärts-schleichen in zwei Varianten. Und trotz aller Vielfalt hat man seinen Helden immer gut im Griff.

Ja, gibt es bei diesem Game denn gar keine Mängel? Nun, Begleitmusik sowie Automapping sucht man vergebens, und die 3D-Texturen erscheinen bisweilen fast schon zu psychedelisch-bunt. Darüber hinaus verhilft (wie bei der Genre-Konkurrenz) erst Fast-RAM oder eine Turbokarte zum ruckfreien Grafikvergnügen. Ansonsten lassen sich aber beim besten Willen keine Kritikpunkte finden: Sogar Nullmodem-Schlachten an separaten Rechnern und in speziellen Duell-Levels sind möglich, während sich der optische Blutgehalt erfreulicherweise in vertretbaren Grenzen hält. Als kurzes Zwischenfazit wollen wir daher einmal festhalten, daß Alien Breed 3D tatsächlich der erste Amiga-Actionkeller ist, der es in puncto Atmosphäre, Spannung und Komplexität uneingeschränkt noch mit den populärsten Genrebrüdern am PC aufnehmen kann!

Eine Beholder-Konfrontation



Viel Rauch um nichts?



Die Finsternis birgt viele Gefahren...



Letzte Vorbereitungen



Angriff des Killerkötters

Der Canale Grande



Hier geht's zur Sache

Hat der 'ne dicke Wumme!



Wo mag diese Schlucht hinführen?



Der Zielplanet



Der Heldentod droht





Die Jagd beginnt



Auch Pflanzen bluten...

CITADEL

Metzelfreudige Besitzer eines Amigas ohne AGA-Unterstützung mußten sich bislang mit zwei (auch) optisch eher schlechten Ballerorgien zufriedengeben, nämlich „Death Mask“ und „Behind the Iron Gate“. Das konnten die Wohltäter von Black Legend nicht länger mit ansehen und servieren nun auf allen „Freundinnen“ eine Actionorgie der grafischen Meisterklasse: Schon zur Einstimmung darf man ein toll gerendertes, 2 MB umfassendes Intro bestaunen, bevor es in die 20 Levels der mit Texture-Mapping versehenen 3D-Örtlichkeiten einer außerirdischen Raumstation geht. Dort soll man die titelgebende Zitadelle ausfindig machen und zerstören – nachdem es sich dabei zugleich um die Befehlszentrale des Feindes handelt, wollen dies aber insgesamt 20 Monstergattungen vom einfachen Söldner bis hin zu mordlüsternen Pflanzen nach Kräften verhindern.

Das Gameplay hält sich an die gewohnten Eckdaten der Gattung: Der per Tastatur, Stick oder Maus gesteuerte Held durchwandert die abwechslungsreichen Räumlichkeiten mit maximal sechs verschiedenen Waffen unter dem Arm, von der einfachen Pistole bis zum Raketenwerfer. Zur leichteren Orientierung steht ihm hier nicht nur ein stets präsent Radar, sondern zusätzlich auch eine Automappingfunktion zur Verfügung. Kann man alles gebrauchen, denn die in wahren Heer-



Kellerhutz im Vollbildmodus

scharen anrückenden Feinde setzen auf Masse und Klasse, indem sie von allen Seiten angeschlichen kommen und sich auch gerne in dunklen Ecken oder hinter alten Ölfässern verstecken. Wer in den weit verzweigten Gängen überleben will, muß sein Heil daher manchmal auch in der schnellen Flucht suchen.

Zudem sollte man, wann immer möglich, die Wände nach etwaigen Schaltern und Hebeln absuchen, um damit Geheimgänge freizulegen, Türen aufzuschließen, Wände verschwinden zu lassen oder Teleporter zu aktivieren. Träge herumlungernde Munitionsvorräte, Zugangskarten, Schlüssel, Knarren und Heiltränke werden durch simples Drüberlaufen aufgeklaut; allerdings darf man sich nicht bedenkenlos einfach alles einverleiben, was flüssig aussieht – in mancher Pule schlummert hochprozentiger Schnaps, dessen Genuß zu einem vorübergehend kaum noch steuerbaren Eigenleben beim Protagonisten führt, der dann ziemlich willenlos durch die brandgefährlichen Gänge torzelt...

Kommt der kleine Schluckspecht dabei den Wänden zu nahe, erscheinen sie ihm vielleicht etwas grobpixelig, aber aus der richtigen Betrachtungsdistanz wirkt die mit netten Animationen aufgepeppte Grafik ganz prächtig. Ihr Manko liegt woanders: Trotz des achtfach bis zum Vollbild variierbaren Bildausschnittes und des regulierbaren Detailgrades läßt die Scrollgeschwindigkeit auf Standard-Amigas stark zu wünschen übrig. Flüssig voranschreiten dürfen nur die Besitzer einer Turbokarte – oder eines AGA-Rechners.

Die Steuerung geht vor allem per Tastatur flott von der Hand, und für die passende Atmosphäre sorgen die reichlich gebotenen Sound-FX gemeinsam mit der düsteren Musik.

Was zum guten Schluß den bei Games dieser Art immer recht kritischen Ekelfaktor angeht, muß sich nur die äußerst brutale englische Version vor einer Indizierung fürchten. Die germanisierte Zitadelle wurde jedoch von den schlimmsten Splatterszenen (blutbespritzte Wände, kopflose Leichen etc.) befreit, damit auch sensiblere Gemüter nicht gleich mit Brechreiz zu kämpfen haben.

DIE ENTSCHEIDUNG

...ergibt sich hier fast von selbst: Besitzer von älteren Amigas ballern sich schon mangels Alternativen mit Begeisterung durch Black Legends Zitadelle, während ihre AGA-Kollegen schnurstracks auf die SF-Keller von „Alien Breed 3D“ zumarschieren. Schließlich finden sie dort das Highlight des Monats, ja, vielleicht den besten Actiontitel des Jahres vor! (rl/md)

AGA ONLY

ALIEN BREED 3D	CITADEL
(TEAM 17)	(BLACK LEGEND)
3D-DUNGEON ACTION	



89%

„GENIAL“

77%

„GEGLÜCKT“

84%	GRAFIK	80%
88%	ANIMATION	79%
–	MUSIK	73%
92%	SOUND-FX	66%
82%	HANDHABUNG	80%
90%	DAUERSPASS	75%

SCHWIERIGKEIT: FÜR GEÜBTE	VARIABEL: 10 STUFEN
------------------------------	------------------------

PREIS	je DM 79,-
-------	------------

SPEICHERBEDARF	
2 MB	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	
2/6	JA
HD-INSTALLATION	
JA	JA
SPEICHERBAR	
LEVELCODES	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	
ANLEITUNG	KOMPLETT

DUNGEONBLASTER V

Die Rache des Staatsanwalts



1: Es ist Montagmorgen, und wie üblich wartet an diesem Tag eine gute Nachricht auf Dich. Das Nachrichtenstudio befindet sich bei Nummer 10.

2: Das Monster hat 1.232.564 Lebenspunkte, ist aber für diesen Fight nicht gewillt, mehr als neun davon zu opfern. Würfe zunächst für Dich und dann für das Monster. Bei Gleichstand geschieht nichts, ansonsten verliert derjenige mit der geringeren Zahl eine Kampfrunde und muß 3 Punkte abstreichen (Mario als Peitschenbesitzer darf dem Monster 4 Punkte pro Treffer abziehen). Sinken Deine Punkte auf Null, bevor das Monster 9 Points verloren hat, lies bei 14 weiter, andernfalls bei 54.

3: Unten erwartet Dich eine winzige, offenbar in aller Eile aus dem rohen Grasbrunner Fels gehauene Kammer. An einem Schreibtisch, der mit Teilen der vermißten Druckunterlagen geschmückt ist (ha! Endlich!), hockt ein martialisch uniformiertes Individuum, das Dich träge angrinst und sagt: „Oh, noch einer?“ Du schaltest ausnahmsweise schnell und antwortest im Kommandoton: „Jawoll! Der Boß hat mich herbestellt! Und das da muß ich mitnehmen!“ Du deutest auf die Proofs und sammelst sie ein. Der anscheinend uninformierte Uniformierte nickt gelangweilt, und Du willst schon durch eine Tür im Westen weitergehen (von dort schallt dir ein leises „Schlitz-äääh!“ entgegen), als etwas völlig Unerwartetes geschieht. Freu Dich auf die 32!

4: Du befindest Dich jetzt in einem Gang, an dessen rechtem Ende aus einer angelehnten Tür der vorhin bemerkte Lichtschein fällt. Das berühmte Schlitzer-Grunzen scheint ebenfalls dorthin zu kommen; hier wirkt alles hastig und

provisorisch gebaut. Vorsichtig schleichst Du weiter, während Dir ein leichter Chemikaliengeruch in die Nase steigt. Was geht da bloß vor? Vielleicht erfährst Du es bei Nr. 16?

5: Du befindest Dich offenbar in einem abgeteilten Vorraum, der als Lager dient. Hinter einem Vorhang im Norden hörst Du verschiedene Apparate und Maschinen summen. Auf einem Tisch in der Mitte des Zimmers liegen einige Drucker-Proofs. Du freust dich schon, stellst dann jedoch fest, daß irgend etwas mit den Seiten nicht zu stimmen scheint. Aber was? Weiter bei 17!

6: Du ziehst kräftig am Hebel und hörst ein gräßliches Rumpeln im Boden. Dann kommt Bewegung in den Messestand-Stapel, und staunend erlebst Du, wie dieser von einer Hydraulik emporgehoben wird. Darunter wird ein getarnter Einstieg sichtbar. Weiter bei 49.

7: Lautlos huschst Du zum Ausgang hinüber. Schorsch hat Dich nicht gesehen. Bei der Tür handelt es sich um ein schweres stählernes Schott, wie es auf Schiffen üblich ist. Du ziehst es vorsichtig auf und riskierst einen Blick: Ah, eine Treppe führt hinauf, und zwar zur 20.

8: Der Staatsbrösel will sich gerade vom Acker machen, als sein Blick wie zufällig Deine Brusttasche streift und die vorwitzig herauslugende Maus entdeckt. Triumphierend schwallt es aus ihm heraus: „Eine Maus in einer Brusttasche? Dabei kann es sich nur um die hinterhältige Tarnung eines zur öffentlichen oder privaten Erregung pornographischer Gefühle geeigneten Objekts handeln! Sie und Ihre Maus sind hiermit beschlagnahmt!“ Seufzend ziehst Du sie aus der Tasche und wirfst sie ihm mit einer eleganten Handbewegung zu. Der er-

schrickt zu Tode und flieht vor dem nun wild herumflitzenden Tier mit spitzen Schreien auf den nächstbesten Baum. Die interessante Begegnung hat Dich leider fünf Lebenspunkte gekostet, falls Du sie nicht eben schon gestrichen hast – willst Du nun Deinen Mouseschatz wieder einfangen und durch die Tür im Westen gehen (12) oder dich darüber beschweren, daß es hier unten gar keine Bäume gibt (37)?

9: Dieser Schorsch jagt Dir keine Angst ein! Ein Biker auf seinem Bike – wie soll der aufzuhalten sein? Vielleicht erfährst Du es bei Nummer 27?

10: Während du so herumstehst, kommen Daisy und Max um die Ecke gekeucht. Letzterer hält Dir einen Zettel entgegen, den Du sofort als angekaute italienische Banknote identifizierst. „Den hat Daisy am Kellereingang gefunden!“ ruft Mäxchen, während der Köter einen Grashalm anwufft. Na, wenn das kein handfester Hinweis auf unseren liresüchtigen Schlitzer ist! Aber warte erst mal ab, was Numero 39 zu bieten hat.

11: Du richtest den Freezer auf Schorsch, schaltest ihn ein und marschierst mit drohender Miene auf ihn zu. Pech, daß Schorsch als Findelkind in einer Kühltruhe aufgegriffen wurde und daher gegen Kälte längst immun ist. Glück hingegen, daß es eine japanische Kühltruhe war und er Deinen Freezer daher für einen Flieser hält. Weil er nun keine Lust hat, als Fliese zu enden, macht er sich mit erbärmlichem Gebrüll auf und davon. Du kannst seelenruhig die fehlenden Seiten einsammeln und zum Rapport bei General Labiner erscheinen (60).

12: Leise quietschend öffnet sich die Tür. Hier ist es dunkel, aber aus einem gegenüberliegenden Mauerdurchbruch schimmert Licht. Und das altvertraute „Liräää! Schlitz-ah!“ ist deutlich zu hören! Wenn Du nur wüßtest, ob Schorsch mit den unbekannten Joker-Saboteuren gemeinsame Sache macht oder von ihnen entführt wurde!? Willst du dem Ort der Entscheidung entgegenstreben (4) oder diese Kaverne untersuchen (24)?

13: Diesen Raum untersuchen? Kein Problem für unseren Wer-Ole: Du nimmst ein paar kleine Modifikationen an Dir vor und schnüffelst als Spaniel kurz umher, schon umfächelt zarter Papiergeruch Deine empfindsame Nase. Bingo, wieder ein Stapel Druckunterlagen! Nach Deiner Rückverwandlung bitte bei 4 weiterlesen.

MAILBOX



Hat nun Rocky wieder kein Glück gehabt, oder wagt sich Maske demnächst nur noch mit Maske in den Ring? Die Box-Propheten in der Redaktion bleiben lieber in Deckung, denn da wißt Ihr inzwischen mehr als wir – wir verbreiten unsere Weisheiten besser als Leserbriefantworten...

Leserbriefe

VERGLOOMT

- 1) Wer oder was hat Euch eigentlich geritten, bei „Gloom“ die Wertung wegzulassen? Da hättet Ihr Euch ja gleich den ganzen Test schenken können! Und mir das Game...
- 2) Ihr wolltet, daß ich einen Beweis für die ID-Dungeons auf dem Amiga liefere? Bittesehr: Bei „Berlin PD“ hat man die besagte Demo-Version; ich glaube, man hat sie dort auch schon an Euch abgeschickt! Also, wer hat denn nun recht?
- 3) Denkt Mr. Lucas nun eigentlich über eine Rückkehr zum Amiga nach? Nein? Dann laßt uns doch mal den X-Wing kapern und zusammen mit Brork und Michael zu George fliegen, um ihm ein paar schlagkräftige Argumente vorzutragen!
- 4) Alles Gute zum sex..., äh, sechsjährigen Geburtstag! wünscht uns Igor Vucinic aus Rinteln.

1) Die Technik wurde bei „Gloom“ ja sehr wohl bewertet, lediglich beim Spielspaß und der damit zusammenhängenden Gesamtnote haben wir uns hier aus guten Gründen zurückgehalten: Literweise Blut, Gedärme und Leichen sind nun mal ein sehr fragwürdiger „Spaß“, zudem leisten übermäßig brutale Games wie der nun auch auf CD erhältliche Ballerdungeon nur der ohnehin grassierenden Zensurorgans- und der Behörden Vorschub!

2) Neben dem im PD-Pool umher-schwimmenden „Escape from

Mount Doom“, das mit IDs indizierten Action-Kerkern nur einen (von vielen Anbietern nicht ohne Hintergedanken hervorgehobenen) Namensteil gemeinsam hat, ist tatsächlich auch eine Demo-Umsetzung des Originals verfügbar – allerdings nur für Amigos mit 8 MB RAM (!), die sich zudem nicht an der extrem langsamen Laufgeschwindigkeit stören. Und obwohl dieses Progi für den Amiga noch nicht indiziert ist, sollten auch hier allerfalls Volljährige zum Bestellschein greifen.

3) Prima Idee. Aber was tun wir, wenn uns der PC-Fan eine Flotte der „Dark Forces“ in „Tie-Fighters“ entgegenschickt?!

4) Die Firma dankt!

AUFRÜSTUNG TUT NOT

Zuerst habe ich ja befürchtet, es ginge Escom nur darum, den C 64 als Billigrechner in den ehemaligen Ostblock zu exportieren und so kräftig abzusahnen – aber jetzt, wo ich weiß, daß da alte Amiga-Hasen bei Amiga Technologies sitzen, bin ich sehr optimistisch. Diese Entwicklung freut mich besonders, weil der Amiga für den Multimedia-Bereich besser geeignet ist als der PC, was an der Grundstruktur und der einfachen Bedienung liegt. Das müssen die Leute aber erstmal kapieren: Letztens meinte doch einer meiner Bekannten ohne böse Absichten, der Amiga sei eine Art Hobby-Computer für Kids und Jugendliche. Zudem kommt man wohl nicht darum herum, den asiatischen und amerikanischen Raum ausgiebiger zu

beackern, denn die Softwarehäuser arbeiten natürlich am liebsten für den Rechner, der über die breiteste installierte Basis verfügt – ob das nun auch gleichzeitig der beste ist oder nicht... Folglich geht es darum, die Hardware aufzupolieren; so schnell wie möglich (wenn es irgend geht, noch im nächsten Jahr!) müssen extrem leistungsfähige Amigas mit Spezialchips für 3D-Grafik und AAA-Chipsatz her. Auch in Sachen Software muß sich bald etwas tun, denn Games à la „Ambermoon“ oder „Die Siedler“ gibt es kaum – meist wird man von schnell zusammengeschusterten 08/15-Jump & Runs genervt. grummelt Mark Tom aus Großostheim.

Deinen durchdachten Ausführungen haben wir eigentlich nichts hinzuzufügen. Außer vielleicht: Ohne volle Hardware-Unterstützung für das Medium CD wird auch der schönste Chipsatz wenig nützen – ah in die Silbermine, ihr Kumpels von Amiga Technologies!

NICHTS NEUES IN DER HAUPTSTADT?

Diesen Spätsommer machte ich mich auf den weiten Weg zur Internationalen Funkausstellung in Berlin, um zu sehen, was die neue Amiga-Tochter aus Bensheim unter der Aufsicht der großen Mutter Escom so alles auf die Beine stellen würde. Aber was tatsächlich geboten wurde, war leider erschreckend:

Es hatte sich nichts verändert! Anstatt in den Labors nach einer technologischen Wunderwaffe gegen den Amiga-Tod zu forschen, hatte man lediglich die Lagerbestände der verstorbenen Commo-Company geplündert und ein neues Label auf die alten Kästen geklebt – und das noch unverschämte schlampig. Ich habe ja nichts gegen eine Wiederaufnahme der 1200er- und 4000er-Produktion, aber so nicht! Abgesehen von der „i-glasses“-Brille, die für „läppische“ 2.000,- DM wahrscheinlich ohnehin nur auf PCs laufen wird, gab es nichts, aber auch gar nichts Positives zu vermelden. Ich glaube, daß Escom nur auf den Namen „Commodore“ scharf war; unter diesem Label tauchen jetzt ja plötzlich DOSen-Maschinen samt Zubehör auf. rechnet Sascha Hanke aus Leiferde mit Escom ab.

Hey, bekämlich konnte noch nicht einmal Rom an einem Tag erbaut werden! Will sagen, daß natürlich erst die Lagerbestände an den Mann (und der Amiga damit wieder in aller Munde) gebracht werden müssen, ehe Kasse und Marki für Innovationen reif sind. Sicher hätte man sich den 1300er etwas früher gewünscht, aber die für nächstes Jahr geplanten RISC-Amigas sind doch eine feine Sache. Auch hätte Escom wohl kaum Amiga Technologies gegründet, wenn es nur um PCs unter der Commo-Flagge gegangen wäre – zumal diesem Logo ja seinerzeit am DOSen-Meer nicht eben der beste Ruf voraussetzte...

NUR DUMME SPRÜCHE?

Es war einmal ein kleiner A500-User, der sich gerne eine größere „Schwester“ kaufen wollte. Nun las er im 8/9er-Heft des Amiga Jokers, daß ab dem Spätsommer bzw. Frühherbst zigtausende Amigas in den Escom-Läden stehen sollten. So dackelte er also in die nächste erreichbare Filiale, um sich beraten zu lassen. Dabei stellte er folgendes fest:

- 1) Es gibt dort überhaupt keine Amigas, sondern nur PCs mit Commodore-Logo.
 - 2) Angeblich sei es ohnehin vergleichsweise billiger, sich einen PC zu kaufen.
 - 3) „Wir haben Commodore nur gekauft, um in England bessere Verkaufszahlen zu erzielen, weil die dort mehr auf Commodore stehen.“ (Zitat eines Escom-Mitarbeiters)
- Ja, was denn nun?
wundert sich Balint Krizsan aus Friedrichroda.

Dumme Sprüche einzelner Verkäufer und Firmenmitarbeiter sind gottlob nicht der Weisheit letzter Schluß – besonders, weil sie in Escom-Filialen darauf beruhen müßen, daß hier weiterhin der PC das alleinige Sagen hat, während die „Freundin“ in Fachhandel und Kaufhäusern auf neue Freunde wartet. Näheres dazu im Mixer.

BOTTROPER SECHSERLEI

- 1) In Eurem Escom-Interview stand zu lesen, daß die AGA-Amigas und das CD³² wieder hergestellt werden sollen – aber was ist mit dem A500? Glaubt Ihr, daß er „aussterben“ könnte?
- 2) Ich finde die Brork- und Joker-Comics super! Könntet Ihr vielleicht mehr davon bringen?
- 3) Was passiert eigentlich mit den Bildern, die in der Joker-Galerie veröffentlicht (bzw. nicht veröffentlicht) werden? Schickt Ihr sie zurück und bekommt man einen Preis, wenn das Gemälde abgedruckt wird?
- 4) Warum legt Ihr Eurem Heft

eigentlich keine Diskette mit aktuellen Demos von aktuellen Spielen bei?

- 5) Warum sind Raub... äh, Sicherheitskopien eigentlich verboten?
 - 6) Kann ich auf meinem A500 auch 1200er-Games spielen?
- lächelt uns Jörg Niedrich aus Bottrop.

1) Glauben heißt nichts wissen, bloß wissen wir leider, daß der 500er schon seit geraumer Zeit nicht mehr produziert wird. Und weil auch Escom daran nichts zu ändern gedenkt, muß dieses Modell wohl oder übel zu den bedrohten Arten im Digi-Dschungel gezählt werden.

2) Wir denken über ein Joker-Comicsonderheft nach. Bloß fiel uns das Denken hier noch nie sehr leicht, weshalb wir in den nächsten Wochen lieber noch nicht mit Ergebnissen rechnen würden...

3) Gegen Rückporto gibt es das Kunstwerk selbstredend zurück, zudem wird ab sofort pro Ausgabe unter allen Galeristen ein tolles Game verlost!

4) Weil wir schon einen Schritt weiter sind: Die kommende Ausgabe wird es optional für 19,80 DM auch mit der Vollversion des Hit-Games „Eishockey Manager“ von Software 2000 geben!!!

5) Weil... nein, da mußt Du jetzt mal von ganz alleine draufkommen!

6) Spiele, die rein für den neuen AGA-Chipsatz ausgelegt sind, kannst Du auf Deinem 500er zwar nicht zocken, wohl aber solche, die für beide Modelle konzipiert wurden – und das sind immer noch erstaunlich viele!

LUDWIGENHAUSENER SECHSERLEI

- 1) Wird „Z“ einen ähnlichen Spielablauf haben wie „Command & Conquer“ am PC? Oder eher wie „Dune II“?
- 2) Wenn ich mein CD³² ohne CD starte, dann erscheint ein Menü mit einem Kasten, worin steht „MCOSM-core“. Was bedeutet das? Hat es vielleicht irgendwas mit „Microcosm“ zu tun?
- 3) Warum gibt es keine CD³²-

Er hatte kein Spiele-Abo

Aber Sie werden bald glücklicher werden. Jetzt zugreifen: Monatlich neueste Spiele. Nie wieder Spiele einzeln und teuer kaufen.

Die Sensation!

Lieber Spiele-Freund,

nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit kostenlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 13 Disketten mit ca. 20-40 brandaktuellen Spielen für nur 35,- DM! Somit zahlen Sie effektiv einen **Diskettenpreis von nur 2,69 DM!!** Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Baller-, Denk-, Adventure- und Sports Spiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.

Testen Sie das Abo JETZT !!!

Qualitätsgarantie
Alle Spiele echte Original-Qualität



Hier Coupon ausschneiden, ausfüllen und sofort an folgende Adresse einschicken:
Mallander Computer GmbH, Barendorfsir. 24, 46395 Bocholt

- **Ja, ich möchte alle 1-2 Monate 13 Amiga-Disketten mit den neuesten Spielen haben. Jeder 13er Pack kostet nur 35,- DM**

(Ich wünsche folgende Versandart:

- Bankinzug: 35,- DM plus 6,- DM Versandkosten

- Nachnahme: 35,- DM plus 10,- DM Versandkosten

41,- DM

45,- DM

Einzugsermächtigung:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Datum: _____

Unterschrift: _____

(Amiga Joker)

HOL DIR DEN

INS REGAL



**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL**

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

MAILBOX



Games mit mehreren CDs, wo das doch theoretisch möglich wäre?

4) Gibt es die Demos „Big Time Sensuality“, „Maximum Overdrive 2“ und „Switchback“ eigentlich fürs CD³²?

5) Warum sind bei den meisten Spielen die Zwischensequenzen bzw. Intros immer in so einem kleinem Fenster? Man denke nur an „Roadkill“, „Microcosm“ oder „Prey“! Es geht doch auch anders, wie „Super Stardust“ oder „Liberation“ beweisen.

6) Viele liebe Grüße von meiner Mama, und möge die Macht mit Euch sein!

verabschiedet sich Nicky Werner aus Ludwigshafen.

1) Genau genommen wird „Z“ ein ganz eigenes Konzept aufweisen – laß Dich überraschen!

2) Ja, das ist Dein Spielstand von „Microcosm“. Nähere Infos findest Du in der Anleitung des CD³²; eine Lektüre, die wir Dir ohnehin mal empfehlen können...

3) Kommt Zeit, kommen Spiele mit mehreren CDs. Hoffentlich!

4) Ja, denn es gibt zwar Demos auf Schillerschleife (z.B. auf den Amint-CDs), doch lassen sie sich auf einem „nackten“ CD³² ohne SX1/32-Erweiterung meist nicht nutzen.

5) Eine Frage der Rechenpower: Auch bei „Super Stardust“ wird letzten Endes nur ein Fenster geboten (wenngleich es dort wirklich recht geschickt gemacht wurde), und „Liberation“ hat nur einfache Zeichentrick-Animationen mit kaum bewegten Bildhintergründen zu bieten.

6) Gruß zurück, und möge die mächtige Mama mit Dir sein! Mit uns ist ja schon Papa Joe...

verschiedentlich angepriesen habt. Aber wo, zum Geier, kriege ich so ein Teil her? Oder gibt es das am Ende gar nicht, und Ihr testet die Amiga-Flugis am PC? Jedenfalls habe ich bei vielen Fachhändlern nachgefragt, und immer hieß es, so was habe man nicht, oder, noch schlimmer, der Amiga wäre nicht für Analog-Sticks gebaut. Könnt Ihr mir einen Händler nennen, der einen solchen Joystick im Sortiment hat? Oder gibt es gar einen Amiga-Adapter für PC-Analogis? grübelt Kim Krämer aus Westerkapeln.

Keine Sorge, es gibt sowohl Amiga-Analogsticks (z.B. von Gravis) als auch Adapter für entsprechende PC-Knippel. Jetzt fehlt Dir nur noch der passende Händler, und diesbezüglich verweisen wir nicht ohne Stolz auf die Inserate im Heft.

DIE MAUSEFALLE

Ich hoffe, Ihr habt Euch schon nach einem neuen Job umgesehen, denn nach dem, was mir passiert ist, würde ich vermuten, daß es Eure Zeitschrift nicht mehr lange geben dürfte: Ich bin ein begeisterter A500-Fan und versuche seit drei Wochen vergeblich, in Frankfurt eine passende Maus zu bekommen. Ich war in allen erdenklichen Kaufhäusern und Software-Geschäften, und immer bekam ich die gleiche Antwort: „Führen wir nicht mehr!“ Wie kann so etwas passieren? Falls Ihr mir helfen könnt, dann schickt mir doch mal eine Liste (möglichst Raum Frankfurt), wo ich in Zukunft noch Zubehör bekomme!

bittet Stefan Müller aus... richtig, Frankfurt.

DIE ANALOGIE

Seit längerem bin ich recht stolzer Besitzer eines 1200ers und habe diesen auch recht ordentlich aufgepeppt. Da ich auch ein Fan von Flugsimulatoren bin, habe ich mir natürlich Games wie „Gunship 2000“, „F117-A“ oder „Tornado“ besorgt – um die nun voll ausnutzen zu können, wollte ich mir einen Analog-Joystick kaufen, wie Ihr ihn auch schon

Die Suche nach dem passenden Mäuschen mag auf direktem Weg noch etwas beschwerlich sein, schließlich haben viele Händler nach dem Commo-Crash ihr Sortiment umgestellt und müssen jetzt erst wieder aufrüsten. Doch wozu gibt es den ortsunabhängigen Versandhandel? Und wozu die entsprechenden Inserate im Amiga Joker?!

„Eine der erfolgreichsten Consumer-messen Europas“



Die große Consumermesse, auf der Sie alles
sofort kaufen können
Köln, Messegelände, Halle 10 & 11,
vom 10. bis 12. November 1995

Zum ersten Mal auf der Computer '95:
Amiga Technologies GmbH
Apple Computer GmbH

SEE YOU!!!

Hotline
086 42 / 89 99 53
Mailbox
086 42 / 13 36
(SDN 086 42 / 89 99 52)

ICP

CP GmbH & Co. KG
Postfach 10 10 10
D-5000 Köln 10
Telefon 0221 10 10 10

PRO
Concept

Gesellschaft
für Marketing und
Publicity
Postfach 10 10 10
D-5000 Köln 10

EINTRITTSKARTENSERVICE

Karten für Erwachsene	à 20 DM	DM
Karten für Schüler/Studenten	à 15 DM	DM
plus Vorverkaufsgebühr	2 DM	DM
GESAMTPREIS		DM

Lieferung nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen):

Bestelladresse: APC & TPC, Kartenservice COMPUTER '95,
Dorfstr. 17, 83236 Übersee/Chiemsee

LECK IM CD-BOOT?

Ich will gleich mal zur Sache kommen und Euch auf Euren besch... Test zur CD³²-Emulation „CD-Boot“ aufmerksam machen – dort schreibt Ihr nämlich kein Wort davon, daß dieser Schrott von Software nicht in der Lage ist, direkt von der CD abgespielte Musik wiederzugeben. Echt spitze, jetzt kann ich also CD³²-Games ohne Sound laufen lassen! Müssen jetzt Eure Leute zum Hörtest, oder bin ich am Ende der, der ihn nötig hat?

Und kümmert sich Escom eigentlich direkt um Software-Nachschub oder hofft man dort, daß sich das Problem mit steigenden Abverkaufszahlen von selbst erledigt?

kritisiert und fragt Taha Yasin aus München.

Wahr ist, daß unser Soundguru Richy schwört, bei ihm habe der Test von „CD-Boot“ in der Praxis zu runden klangvollen Ergebnissen geführt – vielleicht liegt also ein Bedienungsfehler Deinerseits vor? Wahr ist auch, daß Escom bzw. Amiga Technologies natürlich nicht direkt programmiert oder Games in Auftrag gibt, aber doch den Kontakt zu den Herstellern pflegt. Eigens damit befaßt sich eine englische Tochterfirma, die personell zu beachtlichen Teilen mit ehemaligen Leuten von Commodore UK bestückt ist.

DAS ABSCHRECKUNGS-PRINZIP

Die Beschlagnahme der Acclaim-Karatekas halte ich für eine Riesensauerei, und zwar unter anderem deshalb, weil es in der Folge wohl überhaupt keine realistischen (= blutigen) Kampfsportspiele mehr geben wird. Das aber scheint mir eine zweischneidige Sache zu sein, denn wenn man schon davon ausgeht, daß Kids so blöde sind, alles zu glauben und nachzuahmen, was ihnen in Spielen vorgeführt wird, dann könnte es doch auch sein, daß sie so vollkommen ihren Realitätsbezug verlieren: Wenn

man sich bei Prügeleien eh nicht verletzt und auch nicht blutet, dann kann man ja ruhig hemmungslos draufhauen, oder? Für mich ist das beschlagnahmte Kampfspiel daher eher ein abschreckendes Beispiel, das mich dazu bewegt, immer schön friedlich zu bleiben...

Nun noch ein paar Fragen:

1) Werden 1200er-Spiele kompatibel zum 1300er sein?

2) Wie wäre es mit einer limitierten Neuauflage Eurer legendären Erstausgabe? Vielleicht für 30,- DM im Joker-Shop?

regt Christian Neumann aus Freiburg an.

Interessante Argumentation, hoffentlich lesen Staatsanwalt und BPS mit! Jetzt zu Deinen interessanten Fragen:

1) Prinzipiell ist volle Kompatibilität angedacht, doch ob das in jedem Einzelfall überhaupt realisierbar ist, wird erst die Praxis zeigen müssen.

2) Klingt gut, hoffentlich liest Michael mit.

JETZT ODER NIEMAL

Lohnt es sich überhaupt, jetzt noch einen 1200er zu kaufen, oder sollte man besser auf die neuen Maschinen warten, die Ende diesen oder Anfang nächsten Jahres auf den Markt kommen?

Und es sieht ja allmählich so aus, als ob die Jugendschützer ihr Ziel erreichen würden: Viele englische und amerikanische Games müssen inzwischen aufwendig entschärft werden, bevor man sie hierzulande veröffentlicht. Könnte es nicht sein, daß den Herstellern das auf die Dauer zu teuer wird und sie sich daher bald ganz aus Deutschland zurückziehen?

befürchtet Ronald Wohlmuther aus Wurzenbach in Österreich.

Grundsätzlich ist die Frage nach dem richtigen Zeitpunkt des Hardwarekaufs fast so alt wie die Computer selbst, da die Entwicklung auf diesem Gebiet von jeher rasant voranging. Ob Du lieber heute etwas preiswerter oder morgen etwas zukunftssicherer (trotz kon-

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



Die **JOKER-TELEFONKARTE** mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

**NUR
29,- DM**

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn (Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

MAILBOX



zipierter 1200er-Kompatibilität soll der A1300 ja mit einem 030-Board geliefert werden) zuschlägst, mußt Du daher schon selbst entscheiden. Daß sich die Hersteller auf Dauer wegen der Restriktionen gegen den deutschen Markt entscheiden, ist allerdings kaum zu erwarten; dafür ist er mittlerweile viel zu groß und wichtig. Aber vielleicht erreicht der Jugendschutz ja eines Tages sein globales Ziel, indem die Companies weltweit auf übertriebene Härte bei Spielen verzichten?



In Eurem Escom-Interview (8/9 '95) stand etwas von einem A1200-Angebot, bei dem der Einstiegspreis unter 500,- DM liegen sollte. So weit, so gut, doch in anderen Magazinen standen leider andere Preise zu lesen, und in einem Heft weiß ein Herr namens Dr. Kittel anscheinend nichts über das angekündigte Komplettangebot mit Monitor und CD-ROM für unter 1.000,- DM!

Mir scheint jedenfalls, daß sieben Hunderter für einen „nackten“ Amiga 1200 schon etwas hoch angesetzt wären. Will man nämlich zusätzlich Festplatte, CD-ROM, Monitor und dergleichen, kommt man locker über die 2.000 Mark-Hürde – und dafür kriegt man heutzutage schon einen erstklassigen PC. Wie man also mit dieser Preispolitik PC-Kunden abwerben will, ist mir schleierhaft. Viel wichtiger dürfte aber sein, daß nun endlich die Zeit der Gerüchte aufhören muß, also fragt bitte mal bei Amiga Technologies nach, wie die Preise wirklich aussehen sollen.

So, nun noch was zum Thema „i-glasses“: Dabei soll es sich ja um den absoluten Knüller handeln – bringt doch mal ein Special dazu!

fordert Matthias Rueß aus Beltenberg.

Ohne nun konkret auf Gerüchte, die Aussagen einzelner Interviewpartner oder Journalisten einzugehen: Mittlerweile gibt es im-

merhin ein A1200-Komplettangebot mit Festplatte und allerlei Software (wenn auch ohne Monitor, mehr dazu im Mixer); je nach Ausstattung ab 700,- DM. Was nun die natürlich hochinteressante VR-Sonnenbrille namens „i-glasses“ betrifft, so haben wir ein Special dazu bereits fest eingeplant. Es erscheint nach der „Computer 95“ in Köln, wo auch die erste Amiga-Software dazu vorgestellt werden soll.



Es dürfte wohl kaum machbar sein, den 1200er komplett mit CD-ROM, Monitor und Software für 1.000,- DM anzubieten. Wie sollte Amiga Technologies dabei die Herstellungskosten einspielen, geschweige denn Profit machen? Zumal ich hoffe, daß man der Maschine (wenn schon kein 030er-Board) wenigstens eine kleine Takterhöhung oder etwas zusätzliches Fast-RAM spendiert, denn auf dem „nackten“ 1200er lassen sich Programme wie „TFX“ wahrscheinlich wirklich nur schwer realisieren. Mit 'nem 4000er sieht das dann schon wieder ganz anders aus, nur stimmt hier die Verbreitung nicht, weshalb es nicht wundert, wenn für die meisten Softwarefirmen leider ein 1200er der Standard ist.

Nichtsdestotrotz handelt es sich hier um eine Fehleinschätzung, die sich meines Erachtens schnellstens ändern muß: Längst haben viele Amiga-User ihre kleine AGA-„Freundin“ mit Turboboards, Fast-RAM, Festplatten und so weiter aufgerüstet! Den Herstellern muß also begreiflich gemacht werden, daß sie endlich diese teuren Erweiterungen nutzen sollten, und auch Ihr könntet als Fachmagazin da aufklärerisch wirken, indem Ihr zum Beispiel eine Umfrage startet, in der nach der jeweiligen Systemkonfiguration gefragt wird. Auch die Preisentwicklung ist in diesem Bereich durchaus interessant – so wird uns etwa die „Blizzard IV“ (50 MHz) nur um etwa 350 DM ärmer machen!

verrät Markus Fedoreczuk aus Menden.

Wir tun, was wir können, und so eine Umfrage könnten wir ja wirklich (mal wieder) tun. Kurzum, ungeachtet aller grammatikalischen Ungereimtheiten wird es in einem der nächsten Hefte eine entsprechende Leserbefragung geben – damit sich Hersteller und User möglichst bald einen Reim auf die aktuellen Konfigurationen der Amigos im Lande machen können!



1) Mit Bedauern habe ich beim aufmerksamen Lesen des Impressums festgestellt, daß die Auflage des Amiga Jokers kontinuierlich sinkt – im Gegensatz zu der des PC Jokers. Ihr propagiert zwar immer, es gehe jetzt wieder aufwärts, aber irgendwie habe ich das Gefühl, daß der Amiga ein paar Schläge hat einstecken müssen, von denen er sich so bald nicht mehr erholen wird. Klar, daß Ihr nicht schreiben könnt, es sei alles vorbei, aber mich würde einfach mal Eure ganz persönliche und ehrliche Meinung interessieren.

2) Gibt es eigentlich schon Umschwenker unter den Softwarefirmen, die jetzt wieder zum Amiga zurückkehren?

3) Da ich kein Geld für einen neuen Monitor hatte, schloß ich meinen A1200 an den Fernseher an – woraufhin er zwei Monate später den Geist aufgab. Kann das ein Zufall sein?

4) Auch mein Netzteil spielt seit kurzem nicht mehr mit, so daß ich mir wohl ein neues besorgen muß: Da ich allerlei Zusatzgeräte eingebaut habe (große Festplatte, CD-ROM, 4 MB RAM usw.), könnte dieser Crash vielleicht durch Überlastung entstanden sein. Soll ich mir nun ein normales, neues Netzteil kaufen oder besser ein stärkeres?

5) Als Entschädigung für den Beantwortungs-Aufwand hier noch eine kleine Zeichnung... endet Olaf Sebening aus Bad Berleburg.



1) Unsere ehrliche Meinung? Wir haben noch nie etwas anderes gesagt: Das goldene Amiga-Zeitalter, wie es sich um 1990 herum präsentierte, wird in der Form wohl nicht mehr kommen – wohl aber neue Hard- und Software, neue Käufer und damit auch neue Leser!

2) Die gibt es. Allerdings werden sie sich erst zeigen, wenn es der Markt erlaubt. Habt Ihr bei Amiga Technologies auch alle brav mitgelesen?!

3) Ja, Zufälle gibt es halt immer wieder. Besonders so unerfreuliche...

4) Hier tippen wir durchaus auf Überlastung und empfehlen daher den Erwerb eines stärkeren Netzteils. Auch wenn es den Geldbeutel natürlich etwas stärker unter Strom setzt als ein Standardmodell.

5) Entschädigung akzeptiert und gedruckt. Kleiner Tip: Das nächste Mal auf das Karopapier verzichten, und schon landest Du in der Joker Galerie – an Talent fehlt es Dir ja nun wirklich nicht!



Im vorletzten Heft schrieb Florian Schiebler, daß er Schwierigkeiten mit der zweiten Disk von „FIFA Int. Soccer“ hat, worauf Eure Antwort lautete, er solle doch mal sein Laufwerk justieren. Nun, ich habe genau dasselbe FIFA-Problem, aber was um alles in der Welt ist eine Justierung?

rätst Can Kesim aus Berlin.

Durch die schlichte mechanische Beanspruchung neigen Floppy-Laufwerke dazu, nach einer gewissen Zeit quasi „auszuweichen“. Damit der Schreib-/Lesekopf des Laufwerkes eine Diskette korrekt lesen und beschreiben kann, muß er jedoch ganz exakt eingestellt

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Hauptstadt – Jule 1993
Spezial – 1000er Jubiläum
Preis – 1000er Jubiläum
Spende – 1000er Jubiläum
Spende – 1000er Jubiläum

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Allen Breed Tower Assault	39,95
Allen Breed Special Edition	29,95
Approach Trainer	69,95
ATR – All Terrain Racing	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Award Winners Platinum	69,95
Base Jumpers *	39,95
Bazooka Sue *	79,95
Behind the Iron Gate	59,95
Bing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Brutal (Powers of Fury) *	59,95
Bureau 13 *	59,95
Caribbean Disaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Colonization (dt.)	79,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Meister (dt.)	89,95
Die Nordländer *	69,95
Doppelpass (Arbeits + WC Edition)	89,95
Dream Web	69,95
Erben der Erde	59,95
F1 World Championship Edition	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flight of the Amazon Queen *	69,95
Hanse – Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Karrieren) *	69,95
Hollywood Melrose	79,95
Jungle Strike	69,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 5 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	49,95
Mad News *	79,95
Oldtimer	49,95
Overlord	69,95
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	89,95
Primal Rage *	79,95
Quarter Pole (dt.) *	69,95
Rally Championships	49,95
renTrainer	79,95
Roadkill *	59,95
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Spies Legacy *	59,95
Star Crusader *	59,95
Starkest Special Edition *	29,95
S.U.B. *	59,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	59,95
Theme Park (dt.)	69,95
Top Gear 2	49,95
Turbo Trax	59,95
UFO – Enemy Unknown (dt.)	79,95
Whales Voyage 2	69,95
Why Lemmings? Football Manager *	59,95
Whizz	49,95
ZeeWolf	79,95
Zeppelin (dt.)	79,95

Games speziell für A1200

Allen Breed 3D *	59,95
Bing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Die Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elke 3 (1st Encounter) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Flora	79,95
Front Lines (dt.) *	69,95
Guardien	49,95
Hattrick (Karrieren) *	69,95
Roadkill *	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Super Street Fighter 2	59,95
T.F.X. *	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Teil-Auswahl – weitere auftrag!	
Allen Breed 3D *	59,95
Bloodnet *	69,95
Elke 3 (1st Encounter) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Flora	79,95
Flury of the Furies	79,95
Megascor *	69,95
Pinball Illusions	69,95
Roadkill *	59,95
Speedball 2	39,95
Super Skidmarks	59,95
Syndicate	69,95
T.F.X. *	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Zubehör

extreme 3.5" Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 545 MB	ab 699,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3.5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Control Pad	19,95
Gravis Switch Joystick	29,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Superscharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 18% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorlesen. Fordern Sie auch unser Angebot Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Datenblattes an!

Versandkosten
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 8,95 DM + 3,- NV-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,- DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Validitätsdatum durchgeben.



Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Siegitz)

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 65 28

(= justiert) sein. Egal, denn für derlei Feinarbeit läßt man ohnehin besser den Fachmann ran.

CompuServe werden sich an Michael Labiner, 100332.322, während man uns aus dem Internet unter der Adresse 100332.322@compu-serve.com erreicht.

ten zu müssen? hofft Jörg Hühner aus Düsseldorf.

Der Verantwortliche würde zur Rechenschaft gezogen, in Ketten gelegt, ans Rad gebunden und gevierteilt – außerdem hat ihm Daisy dann noch tagelang die Füße abgeleckt. Glaubst Du ihm nun, wenn er Besserung gelobt?

EINER IST IMMER DER ERSTE

Gerade vor ein paar Minuten reiste ich durchs CompuServe, wobei ich auf die Idee kam, im Mitgliederverzeichnis nach Euch zu suchen. Und siehe da, es fand sich ein Michael Labiner in Grasbrunn! Nun, ich schätze, daß diese Adresse wahrscheinlich nicht unbedingt für Leserbriefe gedacht ist (und ich hoffe, diese E-Mail erreicht den richtigen M. L., nicht aber einen falschen, der sich jetzt mächtig wundert), aber ich kenne halt keine andere. Daher mein Vorschlag: Drückt doch mal eine CompuServe/Internet-Adresse ab, unter der man Euch elektronische Leserbriefe zukommen lassen kann.

regt Marc Flössel aus Langen an.

Tja, das war also unser erster CompuServe-Leserbrief – kein Wunder, wenn wir es bisher schmählicherweise versäumt haben, die Adresse zu veröffentlichen! Und weil der besagte Michi der Einzige und somit goldrichtig für Eure E-Mail ist, holen wir hiermit Versäumtes nach:

VOM BLATT WEG

Ich habe bereits seit einiger Zeit ein zu etwa 80 Prozent ausge-reiftes Spiel komplett schriftlich niedergelegt und mit hübschen Bleistiftzeichnungen versehen – mein ehemaliger Kunstlehrer hätte mir dafür die Note „Eins plus“ gegeben, was aber nicht viel heißen will, denn er war halb blind, weshalb ohnehin jeder mit 'nem beschmierten Blatt Papier eine „Eins“ bekam (das „plus“ war dann fällig, wenn das Papier groß genug war, daß er etwas erkennen konnte). Zwei weitere recht ausgefeilte Ideen lagern noch in meiner Schublade, wobei ich bei der einen zumindest teilweise von der Realität eingeholt wurde, denn dieses Game erinnert etwas an „Bling!“. Langer Rede kurzer Sinn: Da ich keine Ahnung habe, wie man solche Idee dazu bringt, sich mausgesteuert über den Screen zu bewegen, wäre es nett, wenn Ihr mir eine Adresse geben würdet, an die ich mich wenden könnte. Oder kann ich einfach irgendeine Softwarefirma kontaktieren, ohne Ideenklau befürchten zu müssen?

Die Empfehlung eines einzelnen Hersiellers wäre (unerwünschte) Schleichwerbung. Daher betreiben wir lieber (erwünschte) Eigenwerbung und empfehlen Dir und anderen Nachwuchsdesignern die Lektüre unseres Branchenblatts „Insider“, wo sich auch eine eigene Seite mit allen relevanten Ansprechpartnern der Industrie findet.

ABGESCHRIEBEN

Im letzten Know How habt Ihr Tips und Tricks von Martin Böchers und Bastian Lübkes zu „Colonization“ veröffentlicht – leider handelte es sich dabei größtenteils um stark gekürzte Zusammenfassungen aus der Anleitung. Das nenne ich leicht verdientes Geld! Gut, ich weiß, daß man nicht alle Handbücher kennen kann, aber trotzdem wäre vielleicht etwas mehr Sorgfalt Eurerseits angebracht. Und zwar nicht zuletzt deshalb, weil solche „Tips“ letzten Endes nur den Raubkopierern nützen, wodurch Eure Firmenpolitik der rigorosen Ablehnung des Raubkopierens angezweifelt werden könnte. warnt Emanuel Barlusch aus Berlin.

RING FREI!

Der Papierkrieg geht weiter, und hier fliegen oft stärkere Argumente, als ein Weltmeister im Boxen (wie immer er nun heißen mag) selbst in seinem besten Kampf auszuteilen vermag. Auch Lob, Kritik, Anregungen und Fragen werden in schriftlicher Form nach wie vor gerne genommen und öffentlich beantwortet. Sollte das Schreiben weniger von öffentlichem und mehr von privatem Interesse sein, ist übrigens sogar ein persönlicher Antwortbrief von uns möglich, wozu allerdings RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) ebenso erforderlich ist wie ein leserlicher Absender und die nachstehende Adresse:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

Krieger



ZEICHNER XXXV '95

DAS ABO MIT FREISPIEL

Hier tobt der Wahnsinn: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte preisgünstiger und schneller denn je – sowie obendrein einen von DREI AMIGA-KLASSIKERN NACH WAHL GESCHENKT!!!

Füllt den Coupon aus, und Ihr bekommt alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Das Porto zahlen wir, zudem werden die Hefte bereits eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt, und zwar ebenso wettersicher wie umweltschonend verpackt. Und jetzt die wahre Sensation: **AUF JEDEN NEUABONNENTEN WARTET DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-KLASSIKERS, WOBEI IHR UNTER DREI TITELN WÄHLEN KÖNNT!**

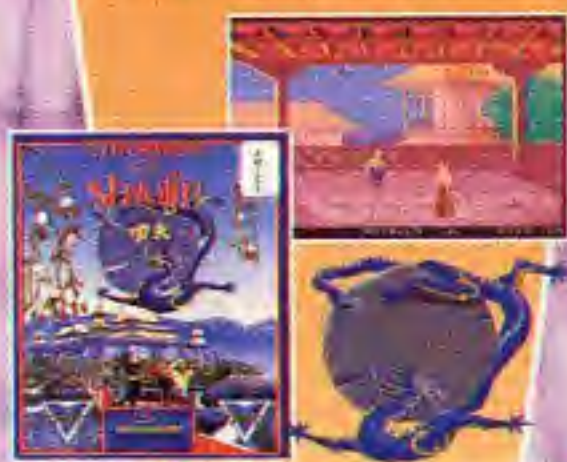
MERCENARY

Wer sich für die klassische Söldner-Action von Paul Woakes entscheidet, erhält den Wegbereiter für eine ganze Generation von Vektor-Games.



CHAMBERS OF SHAOLIN

Viele Jahre galt dieses Kampfsportspiel dank seines abwechslungsreichen Gameplays und der schicken Präsentation als das absolute Highlight des Genres.



HUNTER

Ein Actionadventure, wie es sein soll: tolle Puzzles, diverse Flug- und Fahrzeuge, jede Menge Waffen und ausgefüllte Vektorgrafik vom Feinsten.



Sucht Euch ein Spiel aus, füllt den Coupon aus, und werdet glücklich – zumal bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie auf Euch wartet!

DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-SPIELS ZU JEDER ABO-BESTELLUNG GRATIS!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnismahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐
(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

ALS PRÄMIE MÖCHTE ICH:

MERCENARY ☐

CHAMBERS OF SHAOLIN ☐

HUNTER ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Da flippst du aus!

PINBALL MANIA

Ein Einstand nach Maß: Ihr Erstlingswerk ist der Crew von Spidersoft so gut gelungen, daß man sich bei Escom entschlossen hat, es jedem neuen 1200er beizulegen – aber auch AGA-Veteranen können bei dieser traumhaften Flippersimulation schwach werden!



dem dürfte man zunächst mit der einfacher erreichbaren „Spinnenhöhle“ mehr Punkteglück haben, dazu lassen sich natürlich auch zahllose Bumper, Propeller, Leuchtbuchstaben etc. anschießen.

Keinen Deut schlechter, nur ganz anders, ist „Jailbreak“, der Ausbruchskönig unter den Flippern. Hier hört man knackigen Hardrock im Hintergrund, dazu Sirenengeheul, Alarm-Gebimmel und Baller-FX. Paddles sind ebenfalls vierfach vertreten, allerdings diesmal paarweise angeordnet – und das obere Pärchen wird seitenverkehrt bedient, die linke Shifttaste löst also das rechte Paddle aus und umgekehrt. Ansonsten gibt es eine „Sicherheitsrampe“, die „Aufstand“-Kugelfalle, einen „Fluchttunnel“ und die Entscheidung „Schuldig“ oder „Nicht schuldig“, die selbstverständlich mit der Kugel getroffen wird. Wie bei allen übrigen Tischen auch kommt dazu noch ein besonders schwierig auszuführender „Skillshot“, der die Punkte gleich millionenfach herabregnen läßt.

Die meisten Punkte wurden in unserer sportlich gestählten Redaktion aber bei „Kick Off“ erreicht, wo nicht nur das lebensnahe Publikumsgegröle und -geschunkel für die richtige Fußballstimmung sorgt. Man kann hier auch das Stadion ausbauen, Tore schießen, Ersatzspieler einwechseln, Fouls begehen, unter Zeitdruck zum Elfmeterschießen antreten oder Pokale gewinnen. Selbst wer mit der Bolzerei nicht so viel am Hut hat, wird sich über die zwei langen, schön geschwungenen Rampen freuen, die direkt im Visier des zweiten Paddle-

Blutige Anfänger sind die englischen Programmierspinnen allerdings nicht mehr, denn sie haben im Auftrag von 21st Century ja schon diverse Werke ihrer schwedischen Kollegen von Digital Illusions („Pinball Dreams“, „Pinball Fantasies“ und „Pinball Illusions“) auf den PC umgewoben. Auch hier handelt es sich um eine Konvertierung, jedoch genau in der umgekehrten Richtung; zudem um eine so stark verbesserte, daß man schon fast von einem zweiten Original sprechen kann: Die Tische und auch die Animationen der Spielstandanzeige sehen schöner aus als anno DÖSe, dazu hat die Grafik am Scoreboard das Scrollen gelernt. Vor allem aber ist das Ballverhalten ein ganzes Stück realistischer geworden, weil man der Amigaversion komplett neue Programmroutinen spendiert hat. Der Preis für die ganze Pracht heißt AGA only, denn eine ECS-Variante ist selbst auf längere Sicht nicht wahrscheinlich.

Insgesamt vier Flipper gehören zum Lieferumfang, und die schauen wir uns jetzt

mal der Reihe nach an: „Tarantula“ ist ein spielbares bzw. berollbares B-Movie mit kreischenden Frauen und weiteren schrillen Geräuscheffekten, die genau wie die Begleitmusik von Altmeister Martin Walker stammen. Wer sich im Netz der Spinne verfängt, findet am Tableau vier Paddles vor; neben den beiden obligatorischen am unteren Ausgang noch eines in der Mitte, mit dem man die Kugel auf die rechte Rampe befördern kann. Von dort aus erreicht man über eine „Giftzahn“-Röhre eine Erhöhung, die Spinnenbein Nummer vier enthält. Diese Stelle ist deshalb so interessant, weil sich dort auch die Multiball-Funktion aktivieren läßt – übrigens jetzt leichter als anno PC. Trotz-





Tarantula



Jailbreak



Jackpot



Kick Off

Paare liegen. Darüber hinaus läßt sich mit einer zweiten Abschubeinrichtung ein zusätzlicher Ball ins Spiel bringen – das ist zwar ein klarer Verstoß gegen die FIFA-Regeln, macht aber trotzdem einen Höllenspaß!

Fehlt noch „Jackpot“, ein Tableau, das erst dann etwas mit Glück zu tun hat, wenn der Spieler zuvor sein Geschick im Umgang mit der Silberkugel ausreichend bewiesen hat – möglicherweise hilft auch die „Hufeisen-Rampe“ Fortuna etwas nach. Aber im Fall des Falles darf man tatsächlich fette Gewinne einstreichen, nämlich am „Roulettetisch“, vor dem „Einarmigen Banditen“ oder beim „Kartenspiel“. Und damit auch wirklich Kasino-Atmosphäre aufkommt, plätschert Barmusik aus den Boxen, während sich der fremdsprachige Croupier im berufstypisch gedämpften Tonfall bemerkbar macht.

Alle Tische erlauben gleichermaßen die Teilnahme von bis zu acht Spielern, die drei oder fünf Bälle rollen lassen dürfen. Die Highscores werden gespeichert, man kann die Tastaturbelegung und den Neigungswinkel der Ebenen seinen Wünschen anpassen, ja sogar eine SW-Option für die in England angeblich noch recht verbreiteten Uralt-Fernseher ist vorhanden. Die Musik ist ebenfalls abstellbar, aber dazu besteht absolut keine Veranlassung! Auch die Grafik sieht recht ordentlich aus, selbst wenn sie nicht an die optische Klasse von „Pinball Illusions“ heranreicht. Rundum gelungen ist dagegen das Gameplay, denn in Sachen Spielwitz macht den Spider-soft-Tables so schnell kein anderer Flipper etwas vor. Um so dringlicher erscheint es uns, daß Amiga Technologies jetzt nicht länger zögert und dieses tolle Game wie angekündigt noch vor

Weihnachten auch für den regulären Verkauf freigibt.

Noch Zukunftsmusik ist übrigens auch die erst ganz vorsichtig angedachte CD-Umsetzung; dasselbe gilt für den demnächst erscheinenden PC-Flipper „Pinball World“, von dem ebenfalls eine Ausführung für das CD³² im Gespräch ist – und dieses Monster hat nicht weniger als 19 miteinander verbundene Tische! Ohne Silbermine am Rechner werden so bald also keine so feinen Silberkugeln mehr über den Screen flitzen... (mm)

AGA ONLY



PINBALL MANIA

(SPIDERSOFT/21st CENTURY)

FLIPPER-SIMULATION

86%

„SUPER“



GRAFIK	78%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

VARIABEL

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Das Auswahlmenü



Kein Tilt für die Umsetzung: Pinball World

IN THE DEAD OF NIGHT



Hat Trecision sich bei diesem Digi-Krimi nun von Agatha Christie oder dem Klassiker „Cruise For A Corpse“ inspirieren lassen? Egal, es läuft so oder so auf dasselbe hinaus: ein Grafikadventure für Hobbydetektive.



Tote schlafen fest...

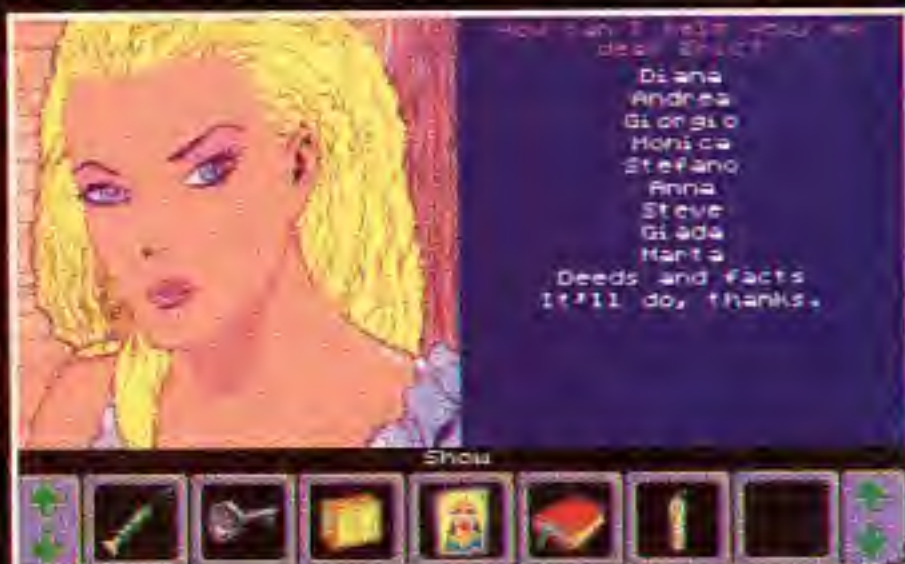
Das Szenario könnte tatsächlich aus der Feder der geistigen Mutter von Hercule Poirot und Miss Marple stammen: Sam Sverosky, ein Sammler seltener Klunker, hat ein Auge auf den wertvollen Visnù-Edelstein geworfen, der sich im Besitz der Filmdiva Diana Stevens befindet. Kurzerhand läßt er den bei ihr eingeladenen Thriller-Autor Eric Wells kidnappen und schickt an dessen Stelle Tom Scoll los, einen mit allen Kirschwassern gewaschenen Privatschnüffler. Dieser soll in dem einsam gelegenen Bergchalet der Diva mit Hilfe eines Wahrheitsserums an die Safekombination und damit auch an das rare Juwel herankommen. Doch ausgerechnet jetzt gibt das Filmsternchen als Mordopfer seine endgültig letzte Vorstellung – und die vom Blitz getroffene Seilbahn den Geist auf. Während die illustre Gesellschaft im Haus der Diva auf den rettenden Helikopter wartet, macht sich Tom auf die Suche nach Mörder und Edelstein... Dazu klappert er die optisch eher schlichten Locations ab, knackt kleine, genretypische Rätselnüsse und befragt die acht Verdächtigen (die natürlich allesamt ein Mordmotiv haben) wahlweise auf englisch oder italienisch. Brauchbare Items oder Beweismittel werden in den Inventory-Fächern am unteren Bildrand depo-

niert; hält man die rechte Maustaste gedrückt, erscheint die Leiste mit den Aktionsmöglichkeiten: „Öffnen“, „Schließen“, „Nehmen“ oder „Benutzen“. Steht dagegen ein Pläuschchen mit einem der Mitgefangenen an, genügt ein Klick auf den gewünschten Gesprächspartner. Neben dessen animiertem Porträt erscheint dann eine Liste mit passenden Fragen für die einzelnen Personen oder zu deren Umgebung, die im Lauf der Ermittlungen immer umfangreicher wird. Außerdem lassen sich dem Gegenüber Kommentare zu den gefundenen Gegenständen entlocken. Leider klingt das alles zehnmal spannender, als es sich tatsächlich spielt. Trotz der angenehmen kurzen Nachladezeiten entwickelt sich die Geschichte nämlich immer zäher, je weiter sie voranschreitet: Ständig darf man die widerspenstigen Leuten verhören, und sobald ein neuer Hinweis auftaucht, kann man mit der ganzen Fragerlei wieder von vorne anfangen. Um so sparsamer waren die Macher dafür bei den Animationen, während selbst die wenigen Musikstücke, Sound-FX und Sprachfetzen noch zuviel für empfindsame Ohren sind. Schließlich ist auch der Preis von zwölf Steinchen für die drei Disketten nur auf den er-



Alles klar, Herr Kommissar?

sten Blick erfreulich niedrig, denn wer den Fall komplett lösen will, muß darüber hinaus für zehn US-Dollar in Italien die Vollversion ordern. Wer sich die Shareware-Ausgabe trotzdem mal ansehen will, wende sich an: Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden. (st)



Das kesse Gör im Kreuzverhör

IN THE DEAD OF NIGHT (TRECISION/NORDLICHT) KRIMI-ADVENTURE

48%
„BILLIG“



GRAFIK	52%
ANIMATION	33%
MUSIK	39%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	50%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 12,- + 10,- \$ für Vollversion

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

DAS EIS IST HEISS, DER KIOSK GLÜHT:

**AB 24. NOVEMBER GIBT'S
DEN AMIGA JOKER OPTIONAL**

**FÜR 19,80 DM AUCH MIT DER
VOLLVERSION DES HIT-SPIELS**

**EISHOCKEY
MANAGER**

**AUF DER BEILAG-DISK - DAMIT
ALLE AMIGOS WEIHNACHTEN
VOR EINER DER COOLSTEN
SPORT-SIMS ALLER ZEITEN
VERBRINGEN KÖNNEN!!**



**ÜBRIGENS: NUR WER
DIESES TOP-GAME SCHON
BESITZT, HAT UNSERE
ERLAUBNIS, DIE WEIH-
NACHTS-AUSGABE DES
AMIGA JOKERS IN DER
STANDARD-VERSION FÜR
DIE GEWOHNTE 7,- DM
ZU KAUFEN!!!**

BANGBOO



Es gab mal eine Zeit, da wurde der Amiga mit tüfteligen Steinereien so lange zugeschüttet, bis sie allen zum Hals heraushingen. Dann kam gar nix mehr, wodurch sich wieder ein gewisser Mangelzustand entwickelte...

Hier geht's ganz schön gemein zu...



Wo mag denn wohl der Ausgang sein?

In die wiederauferstandene Lücke hüpfen die bis dato eher im PD-Sektor tätigen Nordlichter mit diesem Game aus ihrer neuen Low Price-Collection. Die Knebeli hat sogar eine Vorgeschichte, und dabei erfährt man endlich mal, warum die Welt neuerdings so oft grau in grau erscheint. Der böse Zauberer Grauwein hat nämlich alle Farbtöpfe seines bunteren Kollegen Magenta klauen lassen! Aber die Rettung naht: Maggies Lehrling Bangboo leitet mit tatkräftiger Unterstützung des Spielers die Rückklau-Aktion ein.

In der Praxis sieht das so aus, daß der stick- oder padgesteuerte Bangboo als Bällchen am Monitor herumhüpft und alle Farbleckse einsammelt, die gerade dieselbe Tönung aufweisen wie er. An der feinsinnigen Formulierung erkennt der Tüftelprofi die Anwesenheit von Umfärbern; im Interesse der Spielspaß-Maximierung sind diese regelmäßig äußerst schwer erreichbar, weil sie entweder erst freigelegt werden müssen, am Ende eines wahren Hindernis-Parcours liegen oder von den sauertöpfischen Grauwein-Schergen bewacht werden. Letzteren muß man unbedingt ausweichen, weil schon eine einzige Kollision mit ihnen das einzige Bangboo-Leben kostet.

Es sind natürlich noch andere Objekte vorhanden, z.B. Trampoline, Falsch-Färber und diverse ortsfeste Fallen – jedoch kein Zeitlimit, obwohl die Stoppuhr in diesem Genre sonst eigentlich ganz gerne tickt. Das heißt aber nun nicht, daß die Malerarbeiten in den insgesamt 100 Levels rei-

ner Kinderkram wären, eher trifft schon das Gegenteil zu: Wenn der kleine Bangboo etwa (womöglich mehrmals) heil durch eine springfreudige Gegner-Sperre dirigiert werden muß, gerät man ganz schön ins Schwitzen!

Inhaltlich haben wir es hier mit einem recht netten, jedoch keineswegs herausragenden Programm zu tun, das den kleinen Spielehunger wunderbar stillt – aber mehr auch nicht. Eine vollwertige Mahlzeit sollte man sich auch von der Präsentation nicht erwarten: Alles ist hübsch gezeichnet und teilweise sogar witzig animiert, selbst ein recht sanftes Scrolling ist im Angebot. Aber dennoch entdeckt man hier nichts, was man nicht auch schon anderswo besser gesehen hätte. Der Sound beschränkt sich während des Spiels auf einige „Pings“ und „Pongs“, zwischendurch und zu Beginn tönen zudem zwei, drei Melodien aus den Boxen. Die Steuerung

geht sowohl mit Stick wie auch per Pad in Ordnung, und Codewörter sorgen dafür, daß man nicht ständig wieder von vorn anfangen muß.

Wer also einen harmlosen, kleinen und vor allem preiswerten Zeitvertreib für den Feierabend sucht, der darf ruhig mal ein Auge auf den rastlosen Zauberlehrling werfen. Die Adresse seines Arbeitgebers lautet: Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden. (jn)



Null Problemo!



Wer hüpf, sündigt nicht

BANGBOO (NORDLICHT)

HEKTIK-GRÜBELEI

60%
„OKAY“



GRAFIK	39%
ANIMATION	60%
MUSIK	62%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	61%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	CODEWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT

DUNGEONBLASTER V

Die Rache des Staatsanwalts

14: Hüstel, tut uns echt leid, aber es sieht so aus, als ob Dein Weg hier zu Ende wäre. Schönen Tag noch, grüß zu Hause, und wenn Du genug Mumm hast, kannst ja noch mal von vorn anfangen! Hinten ist nämlich schon alles besetzt, harhar...

15: Du öffnest mit zitternden Fingern die unheilvolle Kellertür und starrst in – tiefe Dunkelheit. Na, da sollte eigentlich der Lichtschalter helfen: Klick! Leucht! Prima! Weiter bei 44.

16: Tja, vielleicht erfährst Du es auch nicht, denn an dieser Stelle müssen wir aus sozialpolitischen Gründen eine kleine ABM-Maßnahme für unterbeschäftigte Abenteuer-Killer-Monster einspielen: Das besagte, furchteinflößende Monster manifestiert sich also plötzlich vor Dir, und da Du unbewaffnet bist (auch Mario vergißt hier vor Schreck ganz seine Peitsche), denkst Du über eine bedingungslose Kapitulation nach. Weiterdenken bei 51.

17: Du schaust Dir die Vorlagen genauer an: „Häschen Hüpf 2“ heißt da ein Spiel von den Rabbit Brothers. Und ein anderes, das 94 Prozent bekommen hat, nennt sich „Grüne Wiesen – Wer pflückt die schönsten Blumen für Mami?“ Ha, jetzt wird Dir alles klar! Man wollte die echten Druckunterlagen durch falsche ersetzen, um den Joker so bei allen Lesern zu blamieren!! Das sieht Alberto ähnlich, dem alten Fälscher, der seit der Feuerversicherungsaffäre zu Michaels Erzfeinden zählt!!! Weiter bei 29.

18: Ein bedrohlich wirkender Bursche steigt aus der Luke, voll bewaffnet und seltsam uniformiert. Normalerweise müßtest Du jetzt wohl mit ihm kämpfen, aber weil wir in ebendiesem Moment eine menschliche Regung verspüren, kommt gerade noch rechtzeitig ein spitznasiges Väterchen in den Keller gehastet. Es trägt eine Schirmmütze mit der Aufschrift „Karl-Valentin-Museum – Requisiten und Kulissen“ und zerrt ein gräßliches Monster hinter sich her, das wie eine Mischung aus Brork, Bär und Badeschlappen zu 9,95 DM aussieht. Naht nun doch das Ende? Man erfährt es unter 59.

19: Du suchst die Kemenate so gründlich ab, wie es im Düstern eben möglich ist, kannst aber nichts entdecken. Weiter bei 46.

20: Alsdann, mutig raufgetreppelt! Oben öffnest Du eine weitere Stahltür, spähist durch den Spalt – und stellst fest, daß es hier ins Grasbrunner Business-Parkhaus geht. Jaaa, jetzt fällt es Dir wie Schuppen aus den Haaren: Geldzini hat sich einen unterirdischen Zugang zum Verlag ge-

bohrt, und die Elektro-Handwerker vom Wochenende sollten gar kein Licht legen, sondern nur den endgültigen Durchbruch buddeln. Anschließend schnappte sich der mit Lire bestochene Schorsch sämtliche Drucker-Proofs und verschwand im Untergrund. Und natürlich konnte Brösi auf diese Weise vor Dir im unterirdischen Druckerraum sein! Sehr schlau! Zurück auf den Teppich unter der Nummer 31.

21: Eine Compi-Kreativin ohne Maus unterwegs? Undenkbar! Du holst das Tierchen also aus seinem Laufrad, steckst es in die Brusttasche und flancierst wohlgenut zur Kellertür bei 15.

22: Ach, dem Burschen dort draußen fehlt doch nur ein bißchen Kultur! Wenn man ihm zum Beispiel ein Tänzchen vorführt, wird er bestimmt ganz friedlich sein, ist doch lambada. Der Tanzboden ist auf der 38.

23: Bis hierher hat Dir Dein Reiskocher ja treue Dienste geleistet, aber wie willst Du ihn heil die steile Leiter hinunterbekommen? Nun, für einen altgedienten Guru kein Problem: Du hockst Dich im Schneidersitz auf den Boden und singst einen Text, der wie „Hare, hare, Honda!“ klingt. Eine leise Stimme flüstert: „Gnade vol Lecht! Del schon wieder!“ Dein Ofen jedoch wird von sanfter Hand angehoben und in den Schacht hinabgelassen, während Du wegen der anstrengenden Singerei zwei Punkte abstreichen mußt. Weiter bei 42.

24: Bist Du Oskar (33), Martin (47) oder Ole (13)? Daffy und Mario werden würfeln müssen: Bei eins oder zwei geht es mit Nr. 19 weiter, andere Ergebnisse führen zur 40.

25: Ein paar Augenblicke später erreichst Du die angelehnte Tür. Du lauschst und hörst Stimmengemurmel. Willst Du die Tür gaaaanz vorsichtig öffnen, um in den dahinterliegenden Raum schauen zu können (36)? Oder erst noch ein bißchen lauschen (48)?

26: Seufzend stiefelst, schwebst oder fährst Du in das Gewölbe und tastest systematisch die Wände ab. Glück gehabt: Einer der un-

verputzten Ziegel scheint locker – Du zupfst ihn heraus und findest einen in die Wand eingelassenen Hebel. Drücken (den Hebel) oder drücken (Dich davor)? Im ersten Fall bei 6 weiterlesen, sonst bei 53.

27: Du donnerst mit Deiner Honda auf den Schlitzer zu und zwinkerst ihn herausfordernd an, wie Du es von Clint Eastwood abgeschaut hast. Aber Schorsch mit seiner Schwäche für die italienischen Momente im Leben hält „Honda“ für ein mediterranes Produkt und bietet Dir den ganzen Krempel im Raum an, wenn er dafür auf Deinem Lasagne-Laster abdusen darf. Tja, Du hast schon schlechtere Geschäfte gemacht, also willigst Du ein, sammelst die fehlenden Proofs auf und marschierst als Fußgänger zur 60.

28: Onkel Brösi hat schon fast den Rückzug eingeleitet, als sein Blick auf die neunschwänzige Lederpeitsche an Deinem Gürtel fällt. „Eine sauber gemachte Arbeit,“ ruft er anerkennend. „Trotzdem muß ich dieses ausnehmend hübsche Materinstrument wegen Gewaltverherrlichung in Tateinheit mit der Zurschaustellung pornographischer Hilfsmittel hiermit beschlagnahmen!“ Du erläuterst ihm, daß es sich in Wirklichkeit um einen besonderen Pinsel für ganz spezielle Multimedia-Anwendungen handelt. Daran hat Dein Gegenüber erst mal zu kauen – Du nutzt diese Gelegenheit, indem Du fünf Points abstreichst, (falls Du es nicht eben gerade schon getan hast), die Dich diese Begegnung unter Gleichgesinnten gekostet hat, dann entfleuchst Du durch die westliche Tür zur 12.

29: Weiteres Suchen fördert dann eine höchst interessante Druckvorlage zutage: „Bröselmeier, Staatsanwalt“ steht darauf. Aha, also doch gefälscht! Wie hast Du auch nur eine Sekunde lang an der deutschen Justiz zweifeln können? Schäm Dich und zieh Dir zur Strafe zwei Lebenspunkte ab. Sollte das Kontingent dadurch auf Null sinken, lese bei 14 weiter, ansonsten gehe zur 41.

30: Kein Biker läßt seine Honda im Stich, wenn die Zeiten härter werden! Also latschst Du nach draußen, wirfst das Gerät an und tuckerst Richtung Kellertür. Die findest Du nach einigen unerheblichen Navigationsproblemen bei Nr. 15.



UP OR DOWN

Ihr habt den ganzen letzten Monat darüber nachgedacht, was Ihr uns wohl zum Geburtstag schenken könnt, stimmt's? Wie sonst wäre es zu erklären, daß ALLE alten Erstplatzierten auch jetzt wieder ganz oben stehen?!

Besonders herzlich bedankt sich das Layout, wo man daher einfach bloß in der alten Fotoschublade zu kramen brauchte. Natürlich gilt das nur für „Eure“ Listen, denn an der Verkaufsfront hat sich sehr wohl etwas getan, genau wie bei „unseren“ Sonder-Charts. Aber als ordentliche Hitparadenbetreiber fangen wir trotzdem mit den regulären Top Twenty an. Dort siedeln „Die Siedler“ in Diensten von Blue Byte wie eh und je an vorderster Stelle, gefolgt vom „Bundi Hattrick“ des 1. FC Software 2000 aus Eutin, der sich nach einem kurzen Zwischenspiel auf Rang sechs wieder zum Vizemeister aufschwung. Dahinter hat Sid Meiers „Colonization“ die Software-Fronten neu markiert, und sinnigerweise beginnt gleich im Anschluß die „Civilization“! Wer dagegen wissen will, was sich auf den ersten vier Plätzen der AGA-Charts so tut, kann genauso gut das Oktoberheft konsultieren – die Reihenfolge „Sim City 2000“, „Biing!“, „Theme Park“ und „Oldtimer“ hatten wir damals nämlich auch schon...

Bei den Silberscheiben hält nach wie vor Psygnosis mit „Microcosm“ Gold in Händen, während der aufpolierte MicroProse-Klassiker „Pirates! Gold“ ironischerweise nur die Silbermedaille abkriegt. Bronze geht an Origins „Wing Commander“, der standesgemäß einen unverkennbaren Drang nach oben entwickelt – schon im Vormonat hatte er sich vom zehnten auf den sechsten Rang verbessert. Und noch ganz kurz der Rest vom Fest: Unbekannte UFOlogen haben „Biing!“ auf den dritten Verkaufsplatz gebeamt, unsere Layout-Elfe Daphne hält sich (für) eine „Amazon Queen“, und „Dungeon Master II“ stellt aus gegenwärtiger Perspektive das packendste Abenteuer dar. Daß der „Bundesliga Manager Hattrick“ im Jahresüberblick ziemlich gut dasteht, dürfte wohl niemand überraschen, aber wie steht's mit folgenden drei Games?

1 x Whale's Voyage II
1 x Int. Sports Challenge
1 x Approach Trainer

Richtig, diese soften Köstlichkeiten könnt Ihr überraschenderweise gewinnen, falls Euch Fortuna hold ist! Um dem Glück etwas nachzuhelfen, solltet Ihr uns jedoch alsbald ein sorgfältig ausgefülltes Schriftstück zukommen lassen. Welche und wie viele Spiele darauf notiert sind, ist uns verhältnismäßig schnuppe – Hauptsache, es handelt sich dabei um Eure persönlichen Digi-Favoriten und Ihr habt sie schön nach ECS-, AGA- und CD-Versionen sortiert. Ungemein hilfreich wären darüber hinaus ein paar säuberlich geschriebene Angaben zu Eurem Wunschgewinn samt Absender und Adresse. Bei letzterer können wir Euch sogar weiterhelfen, hier kommt sie ganz langsam zum Mitdenken und Abtippen:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (6) BUNDESL. MAN. HATTR.
3. (8) COLONIZATION
4. (5) CIVILIZATION
5. (9) SYNDICATE
6. (10) PIZZA CONNECTION
7. (3) BIING!
8. (11) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
9. (2) DUNE II
10. (7) WING COMMANDER
11. (13) DER CLOU!
12. (20) INDIANA JONES IV
13. (19) HOLLYWOOD PICTURES
14. (-) ANSTOSS
15. (17) GOAL!
16. (18) TOWER ASSAULT
17. (14) UFO - ENEMY UNKNOWN
18. (-) UNIVERSE
19. (-) SIMON THE SORCERER
20. (16) KING'S QUEST VI

TOP TEN A1200

1. (1) SIM CITY 2000
2. (2) BIING!
3. (3) THEME PARK
4. (4) OLDTIMER
5. (-) BANSHEE
6. (9) FEARS
7. (10) SIMON THE SORCERER
8. (6) UFO - ENEMY UNKNOWN
9. (5) PINBALL ILLUSIONS
10. (7) STAR TREK



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (4) PIRATES! GOLD
3. (6) WING COMMANDER
4. (2) TOWER ASSAULT
5. (5) SIMON THE SORCERER
6. (3) UFO - ENEMY UNKNOWN
7. (7) SUBWAR 2050
8. (8) BANSHEE
9. (10) ERBEN DER ERDE
10. (-) ROADKILL

TOP SELLER

1. (4) UFO - ENEMY UNKNOWN



2. (3) PINBALL ILLUSIONS
3. (1) BIING!
4. (-) THEME PARK
5. (7) ERBEN DER ERDE
6. (9) HOLLYWOOD PICTURES
7. (6) DER SEELENTURM
8. (5) FIFA INT. SOCCER
9. (-) SUPER STREET FIGHTER II
10. (8) BUNDESL. MAN. HATTRICK

PERSONAL FAVORITES



DTP-DAPHNE

1. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
2. ERBEN DER ERDE
3. BIING!
4. DIE SIEDLER
5. BENEFACOR

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (2) FUSSBALL TOTAL!
3. (6) UFO - ENEMY UNKNOWN
4. (3) THEME PARK
5. (4) RÜSSELSHEIM
6. (5) DER TRAINER
7. (7) FIFA INT. SOCCER
8. (9) BIING!
9. (8) DIE SIEDLER
10. (-) PINBALL ILLUSIONS

DIE BESTEN AKTUELLEN ABENTEUER

1. DUNGEON MASTER II (AGA) 85%



2. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (ECS) 85%
3. DER SEELENTURM (CD³²) 85%
4. DREAMWEB (AGA) 83%
5. ERBEN DER ERDE (CD³²) 82%
6. WHALE'S VOYAGE II (ECS) 81%
7. UNIVERSE (CD³²) 80%
8. ROBINSON'S REQUIEM (AGA) 78%
9. BLOODNET (AGA) 75%
10. CRYSTAL DRAGON (ECS) 64%

Tilly's

Software Set's
jetzt auch für
Amiga
ab 29.-

Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig!

Lieferung nur
solange

Vorrat reicht!

Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig!

101 AGA Spiele für A1200/4000

Darauf haben alle A1200 und A4000-Fans gewartet. Das erste und einzigartige Spieleset mit mehr als einhundert farbenprächtigen Spielen für den Amiga 1200/4000. Alle Spiele sind speziell für den A1200/4000 entwickelt und programmiert worden.



Top 50 Spiele

50 aktuelle PD und LowCost-Spiele in einem Set mit allen, was der Spielmarkt zu bieten hat. Von AstroTrek über Cyberman bis zu X-Fighter.



Top 50 Profi Programme

50 aktuelle Anwenderprogramme Tools und Utilities. Da ist für jeden etwas dabei. Von der aufwendigen Textverarbeitung über Dateimanager, Routenplaner, Terminkalender bis hin zu kompletten DTP-Programmen ist alles enthalten.



**UNSER
TOP TIP**

Schicken Sie bitte Ihre Bestellung an folgende Anschrift:

Tilly's Softshop
Graf Adolf Str. 24
51429 BGl. Bensberg

Bestellen können Sie formlos schriftlich per Brief oder noch einfacher mit unserem vorgedruckten Coupon.

Wir haben keinen Mindestbestellwert! Jede Bestellung ist bei uns willkommen. Bestellen Sie am besten noch heute, da einige Artikel nur mit begrenzter Stückzahl am Lager sind.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Durchsehen meiner Anzeige. Alle Bestellungen werden der Reihe nach bearbeitet und verschickt!

Mit freundlichem Gruß

Stefan Tillman

Hiermit bestelle ich zu Ihren Liefer- und Geschäftsbedingungen die angekreuzten Software-Set's.

- | | | | |
|--|----------|--|----------|
| <input type="checkbox"/> 101 AGA SPIELE | 99,90 DM | <input type="checkbox"/> Luftkampfspiele | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Brettspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Musik-Set | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Büro Professional | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Picture Disks | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Emerald Mine | 49,90 DM | <input type="checkbox"/> Picture Disks AGA | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Antivirus-Set | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Seeabenteuer | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Finanzen | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP 50 Programme | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Grafik-Set | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP 50 Spiele | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Kampfsportspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP TEN Anwender | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Kartenspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP TEN Spiele | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Klassiker | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Überraschungs-Set | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Lernen & Wissen | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Werbespiele | 29,90 DM |

Lieferung nur
solange
Vorrat reicht!

Bestellfeld

Absender / Datum / Unterschrift

TOP TEN Spiele

Enthält die zehn besten und aktuellsten Spiele des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.

Lernen & Wissen

Mit diesem Set lernen Sie spielerisch Fremdsprachen, Schreibmaschine schreiben, Mathe, uvm. Zusätzlich enthalten ist ein Computerlexikon.

Werbespiele

Computerspiele mit toller Story und schönen Effekten. Mit diesem Set bekommen Sie alle aktuellen Werbespiele wie z.B. TrickyQuicky (Nesquik), Kelloggs, Activia in Hollywood oder Das Erbe in einem Set zu einem verdammt fairen Preis.

Klassiker

Dieses Set erweckt die Vergangenheit zu neuem Leben. Enthalten sind unter anderem Spielhallenklassiker wie Donkey Kong, Zaxxon, Q-Bert, Scramble, uvm.

Emerald Mine

Wer von diesem Spiel immer noch nicht genug hat (solls geben), bietet wir mit diesem Set gleich 10 randvolle Disks mit den besten und beliebtesten Emeraldspielen an.

Kampfsportspiele

Dieses Spezial-Set für alle Kampfsportfans enthält sechs Programme a la StreetFighter usw. (Inklusive 2 Eigenimporte).

Seeabenteuer

Spiele wie z. B. Battleship (siehe Abbildung) Sequest, usw. machen dieses Set zu einem absoluten Muß für jeden Fan.

Luftkampfspiele

Sicherlich eines der besten Sets in unserem Angebot. Sie erhalten mit diesem Set 8 sehr gute Luftkampfspiele zum Preis von einem halben.

Antivirus-Set

Umfangreiches Set zur Bekämpfung und Erkennung von Viren auf Disketten, Festplatten oder im RAM-Speicher. Mit diesem Set erhalten sie die aktuellsten und besten Antivirenprogramme, die es derzeit für den Amiga gibt.

Brettspiele

Spielepaß mit Köpfchen! In diesem Set finden Sie die bekanntesten Brettspiele wie z.B. Monopoly, Risiko, Backgammon, uvm. Länger



Kartenspiele

Ob zocken oder nur eine gemütliche Runde Skat! Mit diesen 10 Programmen können Sie Poker, Solitaire, BlackJack, Skat, uvm. spielen.

Musik-Set

Das Power-Set für alle Musik-Interessierten. Enthält die besten und leistungsfähigsten Musikprogramme, Editoren und Sampler, die es für den Amiga gibt. Inklusive 3 Disketten randvoll mit Musikstücken und tollen Samples.

TOP TEN Anwender

Enthält die zehn besten und aktuellsten Anwender Programme des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.

Finanzen

Dieses Set enthält PD- und LowCost-Programme rund um finanzielle Themen: Rechnungsbearbeitung, Auftragsbearbeitung, Buchhaltung, Kassenbücher, Konten und Quittungen.

Büro Professional

Für jeden, der seinen Amiga auch für mehr als nur zum Spielen nutzen will. Enthält Fakturierung, Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Datenbanken, Druckprogramm, uvm.

Überraschungs-Set

Sage und schreibe zehn randvolle Disketten mit Spielen, Programmen, Tools, Utilities, Gags und noch viel mehr!

Grafik-Set

Hier gibts die besten Programme aus den Bereichen Grafik & Malen. Inklusive aller brandneuen Grafikprogramme. Ein Muß für alle Grafik-Freaks.

PictureDisks

15 randvolle Disketten mit den besten ClipArts, Grafiken, Bildern und Animationen, die derzeit für den Amiga erhältlich sind. Alle Dateien liegen im IFF-Format vor, zur Weiterverarbeitung mit diversen Malprogrammen oder anderen Programmen.

PictureDisksAGA

Wie oben beschrieben jedoch speziell für AGA-Computer (A1200/4000).

Alle auf dieser Doppelseite angebotenen Set's sind bereits ab 1MB RAM voll zu nutzen!

Mag der Nachschub an Kommerzsoft auch noch etwas träge rollen, die PD-Quellen sprudeln munterer denn je: Weit über 100 Disketten legten allein die Nordlichter in den letzten Wochen neu auf – hier kommt die Klasse aus der Masse!

Allerfeinste Actionkost im Stil von „Alien Breed“ ist zum Beispiel auf der **Nordlicht-Spiele 55/7** untergebracht: Wie beim Vollpreis-Vorbild muß auch in **Psycheul** ein schwerbewaffneter Söldner durch eine von amoklaufenden Kreaturen infiltrierte Raumstation gelenkt werden. Man ballert sich also

durch die Labyrinth, öffnet Tore, deaktiviert Energiestationen und sammelt Munition oder Medipacks sowie Extras ein. Die soft in alle Richtungen scrollende High-Tech-Station beherbergt dabei so manche Überraschung, exemplarisch seien bloß schemenhaft erkennbare (weil in Predator-Schilde gehüllte) Gegner erwähnt. Unterstützt wird das abwechslungsreiche Gameplay durch eine feine Steuerung und klasse Sound-FX, doch das Gefecht tobt halt nur einen Level lang – neun weitere Abschnitte sind gegen eine geringe Sharewaregebühr beim Autor zu erhalten.

Wer sich an den schuppigen Geheimagenten „James Pond“ und seine drei Jump & Run-Abenteuer erinnert, kennt quasi auch **Harry Haddock** – seines Zeichens Fisch und als flossiger Plattform-Held mit der Aufgabe betraut,

seitwärts scrollende Hafen-Landschaften von gestrandetem Unrat (etwa diverse Süßigkeiten) zu säubern. Spielerisch hat die preiswerte Variante freilich nicht ganz so viel hinter den Kiemen, denn außer laufen, hüpfen und Krebsen, Möwen oder Piranhas auszuweichen, bleibt wenig zu tun. Für Abwechslung ist hier somit eher die Präsentation zuständig: Die farbenfrohe und sauber animierte Grafik ändert sich von Level zu Level, und die Musikstücke lassen sich gut anhören. Die **Nordlicht-Spiele 55/8** ködert also vorwiegend jüngere Zocker mit einem netten und vor allem stets fairen Geschicklichkeitstest.

Eine professionell gemachte Mischung aus „Lemmings“ und Sensible Softwares indiziertem Kanonenfutter verbirgt sich hinter dem Titel **Mash**: Zwei Teams (eines davon auf Wunsch CPU-kon-

trolliert) finden auf der **Nordlicht-Spiele 56/3** ein seitlich einseh- und beliebig scrollbares Schlachtfeld vor, wo sie die Basis des Gegners einnehmen sollen – sie ist ganz rechts am Spielfeld angebracht, die eigene ganz links. Zur Lösung dieser Ausgabe werden kleine Söldner indirekt per Icons befehligt, um Tunnel zu graben, Brücken zu bauen, Felsen und Feinde beiseitezusprengen oder im Panzer besonders große Schäden beim Gegner einzufahren. Noch mehr und noch unterhaltsamere Schlachten gibt's gegen Entrichtung einer Sharewaregebühr, denn dann warten ein Splitscreen-Modus für simultane Duelle, zusätzliche Fahrzeuge, neue Waffen und noch kniffligere Landschaften mit Wasserfallen.

Daß der Weihnachtsmann beim Verteilen der Geschenke keinen Spaß versteht, stellt



Wie „Alien Breed“, nur preiswerter: Psycheul



Wie „James Pond“, nur simpler: Harry Haddock



Wie „Worms“, nur eher da: Mash



er auf der **Nordlicht-Spiele 57/1** klar unter Beweis: Als Schneemänner, Vögel und anderes Getier ihn bei der Präsent-Vergabe stören wollen, holt er die Knarre aus der Kutte und ballert den Störenfrieden eine vor den Latz! Er tut das vor nicht scrollenden und nur im Hintergrund dezent animierten Winterlandschaften, wo außer ihm und dem Kanonenfutter z.B. noch Bonusgut in Form von Geschenkschleifen auftaucht. Aufgewertet wird das soweit doch recht banale **Santa & Rudolph** durch die gelungene optische Aufmachung, feine Soundeffekte, eine hervorragende Trägheits-Steuerung sowie abwechslungsreich gestaltete Abschnitte. Insgesamt also ganz netter Aktionismus für die Wartezeit bis zur Bescherung.

Eine recht schöne Bescherung hält auch **Boing!** bereit, zumal hier der Name wirklich

seine Berechtigung hat. Held der Veranstaltung ist nämlich ein kleiner Flummi, der hüpfenderweise Bonussterne aufammelt, Stacheln ausweicht, Plattformen zur Fortbewegung nutzt und sich per Sprungfedern einen vertikal bewegten Multikolor-Schacht hinaufarbeitet. Unterwegs trifft er auf ideenreiches Leveldesign voller Puzzeleien, denn da wollen Tore geöffnet und Schalter betätigt sein – gar nicht so einfach, innerhalb des knappen Zeitlimits den schnellsten Weg auszufüteln! Gut gefallen hat uns auch die sehr stilvolle Präsentation mit knallbunter Optik, feinstem Scrolling und toller Akustik. Weniger gut fanden wir dagegen, daß die unbarmherzige Kollisionsabfrage manches Leben schuldlos über den Jordan schiebt. Übrigens: Gegen Einsendung einer Leerdisk stellen die Autoren einen Leveleditor für das Hüpfical auf

der **Nordlicht-Spiele 58/1** in Aussicht.

Das prominente Schlußlicht dieser PD-Box ist **MF Tanks**, eine 3D-Ballerei von Magnetic Fields, dem Programmiererteam, das für Amiga-Klassiker wie „Kid Chaos“ oder die „Lotus“-Trilogie verantwortlich zeichnet. Der ursprünglich als Weihnachtsgimmick für ein englisches Magazin konzipierte Titel ist eine fast identische Konvertierung von „Battlezone“, einem Atari-Automaten aus den frühen 80ern: Man lenkt einen Panzer kreuz und quer durch Polygon-Gelände, ballert von allen Seiten angreifende Tanks und UFOs ab, prüft deren Position am Radarscanner und verschafft sich mit einer begrenzten Anzahl von Smartbombs Luft in größter Bedrängnis. Das turboflotte 3D-Scrolling ist ob der etwas kargen Landschaft kaum verwunderlich, und

auch der Sound ist eher von gestern – dennoch ist die **Nordlicht-Spiele 58/4** ein Muß für Nostalgiker mit Faible für schnelle Simpel-Action!

Schnell und simpel geht auch die Beschaffungs-Action für unsere heutigen Testkandidaten über die Bühne, man wende sich einfach an:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Benötigt werden 4,- DM pro Scheibe, dazu kommen nochmals 4,- DM für das Porto (allerdings pro Gesamtbestellung) bei Vorkasse bzw. die Postgebühren für Nachnahmesendung. Abschließend sei noch erwähnt, daß alle Spiele am 1200er laufen, lediglich bei alten Amigas mit Kick 1.3 unter der Haube kann es mal zu Kompatibilitätsproblemen kommen. (rl)



Wie Weihnachten, nur weniger friedlich: **Santa & Rudolph**



Wie „Biing!“, nur mit „o“: **Boing!**



Wie Ataris „Battlezone“, nur am Amiga: **MF Tanks**

CRACK

In diesem Sommer sorgte der „Media Markt Virus“ landauf, landab für Schlagzeilen. Unser Digi-Mediziner Dr. Freak konsultierte den Experten Christoph Fischer zu Diagnose, Krankheitsbild und Behandlung.

Media Markt



App. All Data's from ... (b) ... Sorry what that!
 Is the Military Department its time to come as the Department?

So meldet sich das Media Markt-Virus auf dem Screen

Mancher mag es zuerst nur für eine geschmacklose Werbeaktion gehalten haben – was tatsächlich passierte, darüber habe ich mich mit einem ausgewiesenen Spezialisten unterhalten: Christoph Fischer, Direktor des Micro-BIT Viruscenters an der Universität Karlsruhe.

2: Herr Fischer, welchen konkreten Schaden hat der Virenterrorist mit dem Pseudonym „The Wizard“ da eigentlich angerichtet?

CF: Nun, da der Ausbruchstermin auf einen Samstag fiel, war zumindest von der arbeitenden Bevölkerung nur ein relativ kleiner Teil betroffen. Zudem haben wir eine aktualisierte Version des Virenschutzprogramms „Scan“ von McAfee rechtzeitig in den Media Markt-Filialen und im Internet verteilt, wodurch sich der Schaden weiter begrenzen ließ. Und schließlich gehört dieses Virus gottlob nicht zu den epidemischen Vertretern seiner Gattung – es trat bislang nur et-

wird 15mal pro Woche auf, vor allem im süddeutschen Raum und in der Schweiz. Andererseits handelt es sich dabei keineswegs um ein harmloses Juxvirus: Einmal zerstört es in jedem Jahr am 9.9. sämtliche Festplattendaten, darüber hinaus löscht es unabhängig von diesem Datum die Partitionstabellen von mit P: oder G: benannten Laufwerken.

?: Was hat man sich unter „epidemisch“, was unter „Juxxviren“ vorzustellen?

CF: Im Moment existieren rund 6.500 verschiedene Computerviren, die Zahl ändert sich natürlich ständig. Davon sind aber nur ungefähr 300 einigermaßen verbreitet. Und lediglich 30 davon treten wirklich epidemisch auf, man trifft sie also fast überall an. Aber selbst ein Luxvirus, das nur lustige Texte oder hüpfende Männchen auf den Bildschirm bringt, kann für viel Ärger sorgen, denn früher oder später gibt es Kompatibilitätsprobleme mit neuen Programmen.

?: Aber am gefährlichsten sind doch die epidemischen 30?

CF: Wie gesagt, die harmlosesten sind die Juxxviren mit Audio- oder Videoeffekten, als nächstes kommen diejenigen, welche die Inhalte von Datenträgern löschen. Noch schlim-

mer ist die Sorte, die kleine, aber stetige Veränderungen durch eine zufallsgesteuerte Manipulation der Schreibzugriffe bewirken. Sie machen die gespeicherten Daten quasi immer kränker – und man hat selbst mit regelmäßigen Backups keine Chance. Auch sollte man bedenken, daß Versicherungen mit einem Risikowert von 10.000 Mark pro MB an eingegebenen Daten kalkulieren. Da kommt schnell ein gewaltiger Wert zusammen...

?: Welche Vorsichtsmaßnahmen außer den üblichen Virenküllern wären Ihrer Meinung nach angebracht?

CF: Vor allem die Verwendung eines anständigen Betriebssystems. DOS und „Windows“ sind doch nur größenwahnsinnige Dateisystem-Lader mit vielen Utilities, die nicht einmal minimalen Sicherheitsanforderungen genügen!

2: Und das Amiga-OS?

CF: Da sieht es schon besser aus, es wurde ja auch teilweise von „Unix“ inspiriert, was man schon als richtiges Betriebssystem bezeichnen kann.

?: Zurück zum Ausgangsvirus – gab es in der Vergangenheit schon ähnlich dramatische Fälle?

CF: Nun, unabsichtlich haben auch schon renommierte Fir-

men wie Sony oder Mercedes Benz Viren in großem Umfang verteilt. Mit voller Absicht handeln dagegen zwei japanische Spielehersteller, die sich richtiggehend mit Viren bekriegten, um so die Computer des Konkurrenten außer Gefecht zu setzen! Namen möchte ich hier nicht nennen...



Der Scan-Virenkiller

Abschließend bedanke ich mich bei Herrn Fischer herzlich für das aufschlußreiche Gespräch und freue mich bereits auf die Fragestunde mit dem nächsten Experten – wenn Prof. Dr. Brunnstein von der Uni Hamburg im kommenden Heft ganz gezielt über Amiga-Viren Auskunft gibt!

Euer

DR. FREAK



Das Infektionsopfer Media Markt

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Aladdin dt. A1200	59,90	Gloom dt. *	69,90	Seelenturm dt.	79,90
Aufschwung Ost dt.	59,90	Hattrick (Karion) dt. *	79,90	Shadowfighter dt.	59,90
Anstoss dt.	74,90	Hanse - die Expedition dt.	49,90	Sim Life dt.	59,90
Battle Team dt.	64,90	Heimdal 2 dt.	59,90	Simon the sorcerer dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	History Line 1914-18 dt.	59,90	Simon the sorcerer 2 *	89,90
Bump dt.	89,90	Ishar 3 dt.	69,90	Software Manager dt.	59,90
Bubble & Squeak	54,90	Jungle Strike dt.	59,90	Stardust dt.	74,90
Bundesliga M Hattrick dt.	84,90	Kings Quest 6 dt.	59,90	Super Skidmarks dt.	59,90
Civilisation dt.	69,90	König der Löwen A1200 dt.	59,90	Sutwar 2050 dt.	74,90
Colonisation dt.	79,90	Legend of Valour dt.	49,90	Syndicate dt.	69,90
Dawn Patrol	69,90	Lemmings 3 dt. A1200	64,90	Theme Park dt.	59,90
Death or glory dt.	59,90	Lollypop dt.	59,90	Top Gear 2 dt.	49,90
Der Clou dt.	59,90	Lotus Totale dt.	64,90	Tomato dt.	54,90
Der Patrouille dt.	69,90	Mad News dt. *	69,90	Tower Assault dt.	54,90
Der Reeder (A1200) dt.	89,90	Micro Machines 2	59,90	Turrican 3 dt.	49,90
Die Siedler dt.	64,90	Oldtimer dt.	59,90	Ufo-Enemy unknown dt.	74,90
Doppelpass dt.	89,90	Overlord dt.	79,90	Unendliche G. 2 dt.	49,90
Dungeon Master 2 dt. *	89,90	PGA European Tours dt.	69,90	Virocop dt.	54,90
Der Seelenturm dt.	79,90	Pinball Fan/Dreams dt.	59,90	Whales Voyage 2 dt. *	74,90
Eishockey Manager dt.	49,90	Pizza Connection dt.	69,90	Wing Commander dt.	49,90
Elite 2 frontier dt.	59,90	Ran Trainer dt.	69,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Erben der Erde dt.	59,90	Reunion dt.	59,90	Zeewolf dt.	74,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Rise of the robots dt.	59,90	Zool 2 dt.	49,90
Flight Amazon Queen dt. *	84,90	Russelheim dt.	69,90	Zool dt.	49,90
Feuer (A1200) dt.	69,90	Sensible World of Soc dt.	69,90		

Versandkostenfrei für Selbstabholer
nur nach Vereinbarung - kein Laden

Lösungshäfte je 19,90 DM - 3 Stück = 49,50 DM

Abandoned Place 1 o. 2	Dreamweb	Indy 3 o. 4	Lure of the temptress
Amberstar	Dungeon Master	Ishar 1,2 o. 3	Might & Magic 3
Ambermoon	Erben der Erde	Keef the thief	Monkey island 1 o. 2
Beneath steel sky	Elvira 1 o. 2	Kings Quest 1-4	Powermonger
Black Rogers 1 o. 2	Eye of beholder 1,2 o. 3	Legends of Valour	Sim City
Colonels Bequest	Goblins 1 o. 2	Loom	Simon the Sorcerer
Die Kathedralen	Heimdal 1 o. 2	Lords of doom	Waxworks

10 SPIELE PAKET - nach unserer Wahl 125 DM

jedes Spiel 19,90 DM - 5 Stück = 80 DM

Archipelago, Atomino, Battle Master, Blade Warrior, Blastroids, Bonanza Brothers, Brainblasters, Circus Attractions, Cool World, Crossbow-Legend of W.Tell (Adv) dt, Curse of Ra, Cyberworld, Cyberzone 3 (Strategy) dt, Deadline (Introsim), Devious Design (Knobelei), Disc, Final Command, Globulus (Gesellschaftsspiel), Gravity, Hyd (Shoot them up), Impostor, Interphase dt, Jetsons, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Loopz (Knobelei), Matrix Marauders (Psyq), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus/Nevevind (Psygnosis), O.B.Y.I., Phantasm Broun Ed (Roll), Piperman, Plague (Mühlich Turnen), Power up (Sam/Puffys Saga, Resolution 101, Sir Fred, Shuffle (Denkspiel), Skwek, Sorcerer (Infocom), Speedball, Spellbound (Psygnosis), Startrash, Stryx (Psygnosis), Suspicious Cargo (Adv) dt, Three Stages, Thyphoon Thomson, Top Banana, Wings of death, Waterloo (Strategy), Xenon, Xyphus

jedes Spiel 24,90 DM - 5 Stück = 100 DM

Backmanon Royal, Batman-the movie dt, Battle Squadron, Blues Brothers, Cardiac, Champion of Rai dt, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, Fly Harder, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Handball (Baseball), Kengi (Denkspiel), Kick Off 2 dt, Lords of Doom dt, Manchester United Europe, Necronom, Nightshift, No Second Price dt, Ooze up, Oriental Games, Paraglider, Pegasus (Shoot), Plotting, Prince of Persia, Project X, Revelation dt, Rick Dangerous 2, Rolling Runny dt, Silkswarm, Simulators, Sink or swim, Ski or die, Spy vs Spy - artie antik, St Dragon, Stormball (Sport) Spint of Adventure dt, Strike Force Harrier, Super Space Invaders, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt, TV-Sport Football, Wellins

SPIELESAMMLUNGEN:

Adventurers dt. (Supremacy, Corporation, Hunter)	49,90
Batman Brothers dt. (Speedball, Xenon, Cadaver)	49,90
Big Four dt. (Hannibal, Boomer Manager, Hill Street, JK Squash)	49,90
Lucas Arts C. Adv dt. (Loom, Zak McKracken, Indy 3, Monkey I, Maniac Mansion)	89,90
Mega Box dt. (Rock n Roll, On Imperium, Curse of Ra, Conquest)	49,90
Sports Top Ten (10 Sport Spiele Fußball, Tennis, Eishockey, Wrestling...)	59,90
Top League dt. (Speedball 2, Risk 2, Midwinter 2, F16 Falcon, TV-Football)	59,90
Virtual Reality (Resolution 101, Virus, Thunderstrike, Weed Dreams, Sentinel)	39,90
Virtual Worlds (Dnlier, Total Eclipse, Castle Master 1 und 2)	39,90

jedes Spiel 34,90 DM - 5 Stück = 150 DM

Alfred Chicken dt, Amnias (Psygnosis), Another World dt, Aquaventure (Psygnosis), Assassin dt, Awesome dt, BAT 2 k dt, Battlemaster dt, Blaster dt, Blob dt, Blood Money (Psygnosis), Bobo bad day (Psygnosis), Bills Turnstone Game (Psygnosis) dt, Car Vup, Carthage (Psygnosis), Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock dt, Donk dt, Disposable Heroe dt, Doodlebug, Flood, First Samurai, First Year (Thalim), Game of Life dt, Gledule (Psygnosis) dt, Global Gladiators dt, Gun-ship, Harlequin Immortal dt, Indy heat, James Pond 2 - Robocod, Kid Gloves 2 dt, Killing Game Show (Psygnosis), Lethal excess dt, Logical, Lotus Turbo Challenge 2 dt, Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Mountain Racers, Mr. Hell, North & South, Oskar dt, Paladin 2, Populous dt, Prentor Manager (Pushball), Prime Mover (Psygnosis) dt, Red Zone (Psygnosis) Return of Medusa dt, Rodland Risky Woods (inkl. Sportuhr) dt, Rules of Engagement, Second Samurai (Psygnosis) dt, Steel Empire Streetfighter 2 dt, Tearaway Thomas, Titus the fox, Toobin, Torvak the warrior dt, Total Recall, Trolls Utopia dt, Warriors of Relyne dt, Wiz n Liz (Pyg), Wolfchild, Xmas Lemmings, Yoe Yoe dt

jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM

Agony dt, Aquatic Games, Battle Chess 2 dt, Big Sea dt, Bird dt, Brian the lion dt, Bubble & Squeak Cadaver & Payoff, Chaos Engine, Chuck Rock 2, Cool Spot, Conquestador dt, Cyberpunks, Death Knights of Krynn dt, Death or glory, Elfmanis dt, F15 Strike Eagle 2 dt, F19 Stealth Fighter, FaFields of glory dt, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Formula One GP (MF) dt, Genesis dt, God dt, Goblins 1 oder 2 dt, Hägar der Schreckliche dt, Hexuma dt, Humans Jurassic Levels, Indy 3 dt, Ishar 1 oder 2 dt, Jurassic Park dt, Kings Quest 4, Knights of the sky dt, Larry 1 oder 2, Legend of Faerghail dt, Lemmings 2 Lionheart dt, Loom dt, Luthar Madikus dt, Lure of the temptress dt, M1 Tank Platoon, Mad TV dt, Maniac Mansion dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, Monkey island 1 dt, Marvin Marvellous Adventure dt, Mr. Nutz dt, Nicky Boom 2 dt, Operation Stealth (Adv), Pacific island dt, Parosol Stars, Pirates dt, Police Quest 1 o. 3, Pools of darkness dt, Populous 2 plus, Pugsy (Psygnosis), Premier Manager 2 dt, Putty dt, Quest for glory, Reunion dt, Ruff & tumble, Sensible Soccer, Shadows of the beast 3, Simpsons (inkl. Schlüsselanhänger), Skidmarks, Soccer Kid, Spaceward Ho dt, Space Crusade dt, St. Thomas dt, Traders dt, Top Gear 2 dt, Troddlers dt, Ultima 3, Vision dt, Zak McKracken dt, Ugh dt, Wing Commander dt, Wonderdog dt, Woodys World dt, Wrath of the demon dt, Zool 1 oder 2 dt

Irten und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2.- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholten oder unannehmerweise verzögerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartegebühr. Nachnahme telefonisch +15 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postgros Berlin - kein Versand ins Ausland - dt = deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

QUICK Zieht Euch warm an!
COOLE PREISE

SOFT	AM	AM12	CD ³²	AM	AM12	CD ³²
10 Great Games	79,17			Pinball Dreams/Fant	46,17	
4 Pack Compilation	39,57			Pinball Illusions		59,37 59,37
A-Train Classic	32,97			Pinball Magic	26,37	
Akira	46,17			Pirates	26,37	
Alien Breed Spec	19,77			Police Quest 1	32,97	
Alien Breed 3D		65,97	65,97	Police Quest 2	32,97	
Alien Olympics	59,37			Police Quest 3	32,97	
All Terrain Racing	46,17			Power Drive	52,77	
Armour Gaddon 2	46,17			Premier Manager 3	46,17	
Anstoss	65,97			Prince of Persia	26,37	
Anstoss WCE	52,77			Rally Championchips	46,17	46,17
Arcade Publ	19,77			Red Baron	26,37	
Aufschwung Ost	59,37			Reunion	59,37	59,37
Award Winners Platin	65,97			Road Kill		59,37
B-17 Flying Fortress	32,97			Robinsons Requiem	52,77	
Baldies		59,37	59,37	Robocod	19,77	
Banshee		46,17	52,77	Rome Ad92	26,37	
Base Jumpers	39,57			Russelheim	59,37	59,37
Bazooka Sue	79,17			Sensible Golf		85,97 85,97
Bling	79,17	85,77		Sensible Soccer int.	52,77	
Big Four	59,37			Sensible W.o. Soccer	65,97	
Bloodnet	59,37	65,97		Shadow Fighter	52,77	52,77 52,77
Boby Blows	26,37			Shaq Fu	52,77	
Bundesligaman. 3	79,17	79,17		Sim City 2000		65,97
Bureau 13	65,97		65,97	Simon t. Sorcerer 2	79,17	79,17 79,17
Campaign 1 od. 2 (B)	32,97			Skat Royal	59,37	
Championchipman. I	46,17			Skeleton Crew		52,77 85,97
Classic Collection	46,17 (Flashback: Another			Skidmarks	26,37	
Works, Cru. for a Corps, Future Wars, Operat. Stealth)				Space Hulk	26,37	
Colonization	85,77	85,77		Space Quest 1	32,97	
Cross Check	39,57			Space Quest 4	32,97	
Crystal Dragon	46,17			Speedball	26,37	
Dawn Patrol	65,97			Super Skidmarks	39,57	52,77
Der Clou	65,97	65,97		Super Stardust		65,97 65,97
Der Clou Profidisk	39,57			Super Streetfigh. 2	59,37	59,37 59,37
Der Meister	52,77	52,77		Stern Siedler	46,17	
Der Trainer	59,37			Steve D. Snooker	19,77	
Der Trainer Italia	59,37			Street Fighter 2	26,37	
Der Seelenturm		65,97	65,97	Syndicate		65,97
Die Nordländer	59,37			Theme Park	59,37	62,67 59,37
Die Siedler	46,17			Thunderblade	26,37	
Doppelpaß	79,17			Top Gear II	46,17	46,17 52,77
Dragon Stone	59,37		59,37	Tower Assault	52,77	52,77 52,77
Dream Web	65,97	65,97		Transarctica	26,37	
Dune	32,97			Turbo Trax	52,77	52,77
Elfmania	46,17			Turrican	26,37	
Elite Plus	26,37			Ufo - Enemy Unknown	65,97	65,97 65,97
Elite III		59,37	59,37	Valhalla before War	59,37	
Embryo	46,17			Virocop	52,77	52,77
Erben der Erde	52,77	59,37	65,97	Whales Voyage 2	79,17	79,17
F1 World Champ.chip	65,97			Wing Commander	46,17	
Fears	65,97	65,97	65,97	Whizz	46,17	46,17
Fifa Soccer	52,77			WWF2	26,37	
Flashback (B)	26,37			Xenon 2	26,37	
Flight o.t. Am. Queen	65,97	65,97	65,97	Zeewolf	65,97	
Fußball Total	65,97	65,97		Zeppelin	65,97	
Grand Prix Editor	32,97			Zool 2	46,17	46,17
Gunship	26,37					
Hanse	39,57					
Hattrick	65,97					
High Seas Trader	65,97	65,97				
Hollywood Pictures	65,97					
Ishar 3	65,97					
Kingpin	26,37					
Kings Quest 6	65,97					
Kolumbus	72,57					
Legacy of Sorasil	46,17					
Legend of Valour	26,37					
Leisure S. Larry 2	26,37					
Leisure S. Larry 3	32,97					
Lemmings 2	65,97					
Lukas Arts Class. Adv	65,97					
M1 Tank Platoon	26,37					
Mad News	65,97	65,97				
Maniac Mansion	26,37					
Marvins M. Advent		59,37	59,37			
Mr. Nutz	59,37					
Nigel Mansell	26,37					
Oldtimer	65,97	65,97				
Paws of Fury	52,77	52,77				
PGA Tour Golf	26,37					

Dungeon Master 2
Legend of Skullkeep
85,77

Super Skidmarks
39,57

Der Game-Editor
zum Erfolgsspiel
Grand Prix
von Microprose
F1GP-Editor
nur bei uns für
32,97

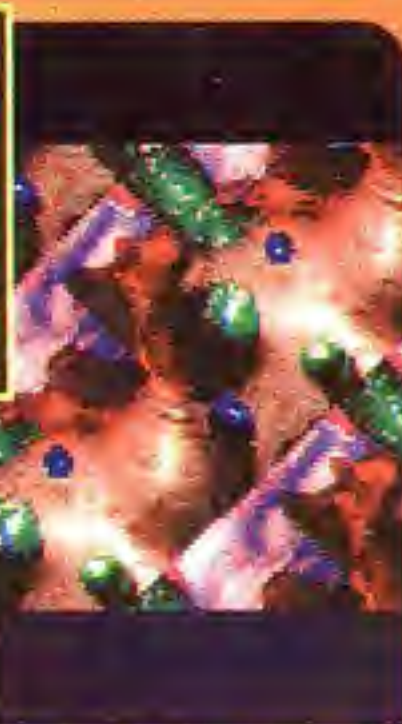
Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM Vorauskassa/Scheck/ 9 DM Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme:
Mo-Fr Fon: 0771 64440
10-18h Fax: 0771 64449

Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

DEMO Galerie

Liegt's am Jubiläum? Ist es die Vorfreude auf Weihnachten oder die vermehrte Computer-Zeit, weil Biergärten und Eiscafés endgültig geschlossen haben? Woran es auch liegt, selten war die Ausbeute an Top-Demos so groß wie diesmal!



BLOWING BRAIN

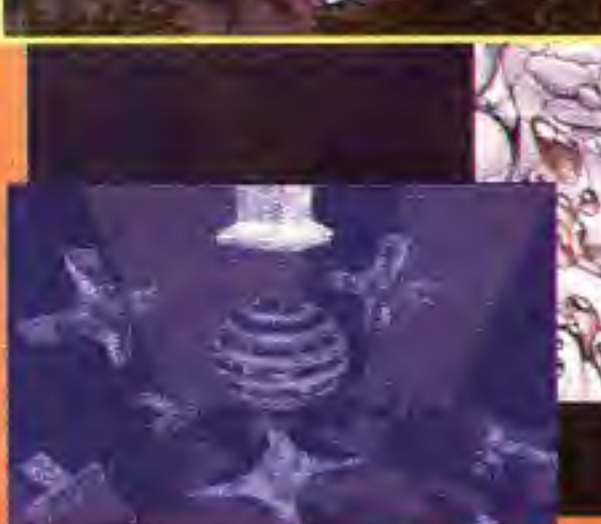
Okay, die deutsch-polnische Koproduktion von Ozone Free ist, zugegeben, ein wenig kurz geraten: Zu dramatischer Musik verkünden die Autoren erst mal per texturiertem Polyeder ihre berechnete Abneigung gegen Nazis, ehe ein hübsches Bild vervielfältigt, gezoomt und rotiert wird. Anschließend

beweist der Grafiker der Truppe anhand eines stilvollen SW-Porträts sein Können, doch gerade als das Tempo insgesamt anzuziehen scheint und auch die Dancemusik richtig in Schwung kommt, künden Credits und Greetings bereits vom Finale der Hirnsprengung – schade.

CONTROL

Das aktuelle Highlight kommt von Oxygene: Zunächst tröstet eine in Wasser gemalte Lady über die anfängliche Ladepause hinweg, dann beginnt der Countdown zum Start ins All. Es folgt der Rundflug durch eine vorgeordnete Raumstation, vor der hochwertig schattierte Polygonobjekte kreisen, dann der Abstieg zum Voxel-Kontinent mit seinen Bergen und Flußtälern – die im Unterschied zu den Erkundungsgebieten anderer Demonauten auch seitlich schunkeln

oder kopfstehen. Zurück unter Sternen, kann man gouraudschattierte und texturierte Triangeln beim Liebestanz beobachten, genau wie Polygonkörper, die per Motion Blur eine Spur über den Screen ziehen. Dann steigern sich die Dancerhythmen noch kurz zu hartem Technosound, und eine weitere Dame leitet den Abspann ein: Zu schwebenden Trance-Klängen verabschieden sich die Künstler per Scrolltext vom zu Recht stauenden Publikum.



FRUITKITCHEN

Die jüngste Produktion der dänischen Silents-Sektion startet mit einem Flug über eine bestens inszenierte Voxel-Landschaft, wo eingblendete Texte den Betrachter mit den Schöpfern bekanntmachen. Dann werfen auf einen Polygonwürfel aufgeklebte Augen Lichtkegel an eine karierte Wand, bevor die Reise durch eine nächtliche Großstadt mit toller Beleuchtung und Lensflare-Effekten verblüfft. Am

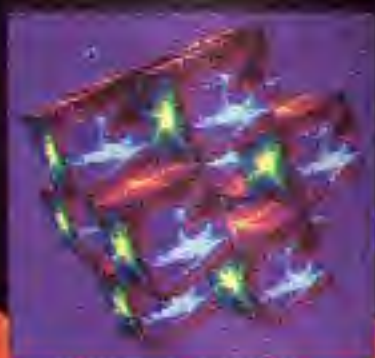
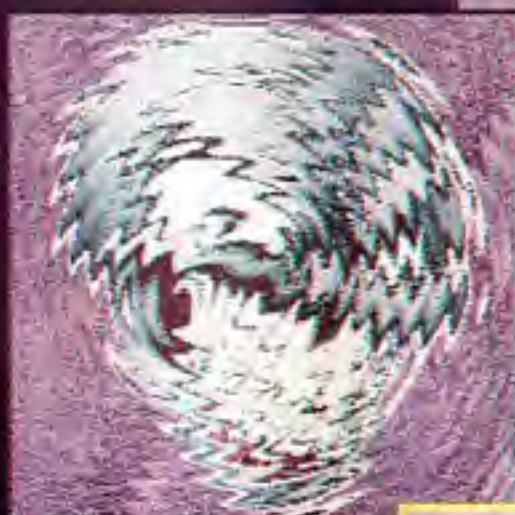
nachfolgenden 3D-Dungeon ist völlig neu, daß die Kamera ähnlich wie beim PC-Knüller „Descent“ nach allen Seiten zu drehen und zu kippen ist, bis sie schließlich nach einem Looping auf den Ausgang zu steuert, wo gouraudschattierte Polygonfiguren kreisen und zuletzt ein Bild am Chunky Copper-Screen durch die Mangel gedreht wird. Kurzum, ein leckerer Obstsalat, diese Fruchtküche!



VACATION 2

Nach einer Fahrt über ein azurblaues Voxelmeer läßt die Passion-Crew gouraudschattierte Vielecke über den Screen hüpfen und ein Graffiti-Gesicht ins Wasser plumpsen, wo es in Wellenbewegungen verfällt. Nun zeigen bunt texturierte Würfel einen Gruppentanz, rotierende Smi-

leys werden gewellt, und ein beleuchteter Transparenz-Quader zeugt von der Farbenpracht des AGA-Chipsatzes. Aus der Masse hervor sticht dieses Werk vor allem durch die vollauf gelungene Musikbegleitung im Stil von „Jam & Spoon“, die es bis zum finalen Credit-Screen zu hören gibt.



ALLES MEIN!

Weil über so schicke Demos zu lesen nur die halbe Miete sein kann, werdet Ihr den Stoff gewiß auch haben wollen, stimmt's? Und weil wir wissen, daß es so ist, wartet wenige Millimeter weiter rechts die gewohnte Box mit allen Infos bezüglich Hardware-Voraussetzungen, Preis und Bestelladresse. Und schon gehört alles Euch... (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
BLOWING BRAIN (Ozone Free)	A1200 & A4000 HD unterstützt	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
CONTROL (Oxygene)	A1200 & A4000	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
FRUITKITCHEN (Silents)	A1200 & A4000 HD erforderlich	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
VACATION 2 (Passion)	A1200 & A4000 HD unterstützt, Fast-RAM erforderlich	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
ZIF (Parallax)	A1200 & A4000 HD erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	



ZIF

Bei Parallax läßt man zu Beginn ein attraktives Mädels den Titel des Werks verkünden, bevor unter dem mittlerweile üblichen Techno-Getöse das abschattierte Gruppenlogo in der Ferne entschwindet. Das schafft Platz für eine sehenswert bewegte Knetmasse, die von einer kreisenden Lichtquelle effektiv ins mal gelbe, mal blaue, aber stets rechte Licht gerückt wird. Dann zoomen und rotieren ein Metallkopf, ein VW

Käfer, ein Champagnerglas und ein paar weitere Polygon-Figuren über den Screen, wobei Licht, Schatten und Spiegelungen der sehr detailliert ausgearbeiteten Objekte bemerkenswert exakt kalkuliert sind – nur am Basis-1200er stellt sich ein kaum störendes Ruckeln ein. Auch hatte unser Vorab-Exemplar der launigen Show noch ein paar Probleme mit dem Sound, doch sollten sie inzwischen behoben sein.

Spiele TOTAL

Kartenspiele

Die ultimative Sammlung für alle Karten-Narren: Skat, AcesUp, FreeCell, Crisel, Solitaire, Golf usw.
Best-Nr. 150 Nur 19,- DM

Auto-Crash-Total-Games

Racing Mithrac (Brandneue: superrealistische 3D-Grafik als Echtheit-Simulator), Universal Racer, Flag Rally (Der Action Renner mit 1-2 Spieler, 10 Landschaften oder eigenen Landschaften), Hyper Car Cross (Der helle Wahnsinn), High Octane (Die brandneue superschnelle Version ist da!!!)
Best-Nr. 151 Nur 29,- DM

Spiele Super Pack

Eine hervorragende Sammlung der besten Spiele. Eine super Mischung für alle Geschmäcker. Auch ideal zum Verschenken: Fußball Manager, Deutschland Fußball (Kampf der deutschen Vereine), Benekers, Spinn (3D-Flug-Simulator), Symbol Schach, Wörterraten, Slick Ball (Fußballisches Fußball), Baseball, u.v.m.
Best-Nr. 152 Nur 39,- DM

Das Spiele Abo

Alle Spiele-Fans sollten sich jetzt den kostenlosen Spiele-Abo-Reservierungsschein für die jeweils neuesten Spiele im Direkt-Abo anfordern.

Schmaus Paket



Die wahnsinnig Multi Media Show: Erleben Sie die phantastische Bilder Show der unglaublichen Bilder und Monster oder Hardcore Tekno-Videos mit TV-Qualität.

Was halten Sie von dem Magier David Copperfield? Achterbahnfahrt (3D-Echtzeit-Fahrt mit Wirklichkeitseffekt vorwärts und rückwärts-fahrt), Hochzeit (Echtes Videofilm mit Bild und Ton einer lustigen Hochzeit), Do the Bartman (Mit Stimmen, Simpsons-Musik und toller Bilder-Show), Beverly Hills 90210 (Original Musik und TV-Ausschnitte) und weitere Szenen-Künsterwerke wie eine Tunnelfahrt, Quirbildenanimation, Computer-Baby, Ray-Tracing, Fractal-Echtzeit-Animation oder die Flammen-Animation. Ein riesen Vergnügen für jeden Amiga-Besitzer.
Best-Nr. 154 39,- DM

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukt, das nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Party.
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Schnell-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbst-stehend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Katalog jetzt kostenlos anfordern.
- Volle Empir-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computer GmbH

Bärenndorfstr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 66 26

Bestellen Sie forms per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Verpackungskosten:
Bar: 2,- DM
Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR bei Scheck 2,- / 15,- DM

Viruskiller Pack perfect



Virus-Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopier (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Sedit-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, Virus Terminator Spezial-Alleskiller, Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene). Dazu gibt es über 200 Seiten Informationen über alle Viren, Erkennen von Viren, Arbeitsweise der Viren und Reparatur von Dateierstörungen.
Best-Nr. 155 29,- DM

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplatten-Sicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salvage II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.
Best-Nr. 156 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Spezial-Prof-Programmierer: Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga. Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Diskette). Bursibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T., Code-Copy; kann Disk formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.
Best-Nr. 157 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeits-tabelle im Büro: Star Arings Plan (Tabellenkalkulation mit 20 Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressverwaltung), Micro Base (Um-fangreiches Datenbankprogramm), Text Pass (Aus-gesetzte Textverarbeitung, Fold), Bulamase Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.
Best-Nr. 158 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geistschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie von Red Sector Letter Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.
Best-Nr. 159

**Jetzt 20,- DM
günstiger
Nur 49,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell

Multi Media live...



Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.



Erleben Sie die phantastischen Musik- und Grafikmöglichkeiten des Amigas. Wir bieten Ihnen 3 Pakete mit jeweils 10 Disketten mit den atemberaubendsten, legendären Amiga Multi Media-Szenen-Demos. Diskette einlegen, Lautsprecher aufdrehen, Raum abdunkeln und staunen. Sie werden wunderbare Bilderwelten, technisch brillante Videoclips, Flug-Simulationen, Tunnelfahrten, mathematische Farbspielerien, Plasma, Vector-Grafik in Echtzeitberechnung, Ray Tracing Animationen, Tekno-Musik-Video-Clips und Vieles mehr erleben. Mit diesem Paket werden Sie erleben, was Ihr Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeiten zu bieten hat. **Warten Sie nicht länger!**

Demo-Pack 1 10 Disks für alle Amigas Best-Nr. 160 39,- DM
Demo-Pack 2 10 Disks für alle Amigas Best-Nr. 161 39,- DM
Demo-Pack AGA 10 Disks nur für A1200/A4000 Best-Nr. 162 39,- DM



Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Folk, arbeitet fast wie GPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolken-generator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergrund benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder: Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.), Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!
Best-Nr. 163 49,- DM

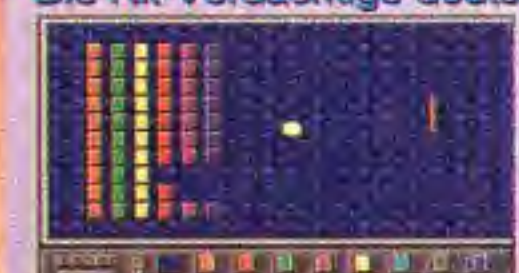
Musikpaket



Mit der jeweils neuesten Version des Pro Trackers erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intro Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musikern von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "kleben" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.
Best-Nr. 164 39,- DM

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung



Einmalig:
150 Programme
komplett für nur 49,- DM
Jedes Programm kostet somit weniger als 33 Pfennige!
Best-Nr. 165

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger. Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer: künstliche Intelligenz), Statistik, Passwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat, BioRhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechenraster, Little Intro Maker, Lucky Loader, Turbo Backup, Access (Top DFU-Programm), HQC-Gruncher (Packt Programme), Spite Mover, View Boot, OKS-Order, Relekt, Dimaster, Dr. Dangle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, Vlabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bocoq, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.
Jetzt nur noch 49,- DM

Anleitungen & Cheats

Ungefragt: ab sofort! Über 250 ausführliche Anleitungen zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars II, Die Opus...! Außerdem enthalten sind sage und schreie über 1000 Cheats und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine 360 Spiele umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.
Best-Nr. 163 29,- DM

Music Collection

Dieses Paket ist die ideale Ergänzung zum Musikpaket. Zahlreiche fertige Musikstücke können weiterverarbeitet werden. Auch das Benutzen der Instrumente für neue Musikstücke ist möglich. 5 randomisierte Disketten.
Best-Nr. 166 29,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Bilder, Grafiken, Clip-Arts, Fotos, Fonts...

Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Alle Bilder eignen sich für alle Amiga-Modelle und für alle Mal/Text/Druck/DTP-Programme.

Grafik-Elemente in Deluxe-Color

180 Grafiken mehr!

Sagenhafte 500 Profi-Grafik-Elemente in trohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-IFF-Format beinhaltet dieses Paket (jetzt! Ganz egal, ob Sie die Grafiken farblich, in Graustufen oder in Schwarz/Weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen, Drucksachen, 5) Für Schwarz/Weiß DTP-Präsentationen erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl: Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Barock, Technik, Karikaturen... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder in komplexen beliebigen Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 51 weltweite Profigrafiker haben 3 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflig durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert.

Best.-Nr. 167 **Nur 79,- DM**

Hier wurden 2 Elemente in einen Goldrahmen eingebaut.

Alle Grafiken können natürlich stufenlos vergrößert oder gedreht werden.

Aluminium als Flächentextur

Sprechblasen aller Art...

Marmor aller Art.

Hier können Sie Ihren Text einsetzen!

Alle Grafiken können problemlos auch in Grau- oder Schwarz/Weiß-Bilder umgewandelt werden.

Power DTP

Über 50 plastisch gefüllte DTP-Bilder in Graustufen lassen Ihre Drucksachen in einem neuen Licht erscheinen.

Best.-Nr. 169 Alle 50 Bilder komplett nur 29,-



Best.-Nr. 169

Jetzt nur 29,- DM

Hintergründe in Deluxe-Color

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier über 150 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder S/W-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern ausschneiden und separat nutzen.

Best.-Nr. 168 **Nur 79,- DM**

167 + 168 zusammen nur 139,- DM

Sie sparen 19,- DM



Riesen Font-Paket



Dieses prall gefüllte Paket enthält sage und schreibe über 500 Fonts für alle gängigen Mal/DTP/Text-Programme. Die Größe beträgt zwischen 8 und 150 Punkten. Enthalten sind sogar Fonts mit Mustern, Rahmen und Piktogrammen.

Best.-Nr. 170 **500 Fonts nur 39,- DM**

Color Fonts



Bunte Fonts in allen Größen für alle Malprogramme machen Präsentationen, bunte Drucksachen oder Multi Media zum erfolgreichsten Erlebnis. Die Farben der Fonts können sogar noch beliebig geändert werden.

Best.-Nr. 171 **Nur 39,- DM**

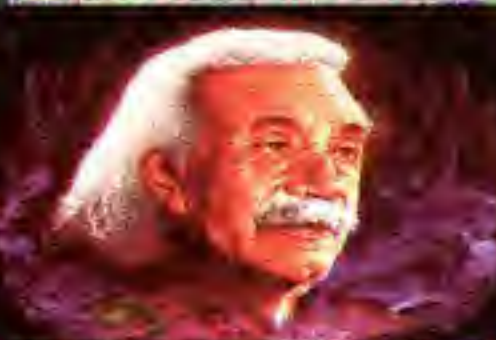
DPaint Pic Pack



Welt über 50 wunderbare Bilder für alle Malprogramme in bester Qualität.

Best.-Nr. 172 **Nur 39,- DM**

AGA Bilder



Die unfaßbare Welt der AGA-Bilder nur für Amiga (1200/4000) Bilder mit bis zu 16,7 Mio. Farben und Motive der Profiklasse lassen alle Augen dahinschmelzen. Alles Exklusivmotive.

Best.-Nr. 173

Komplett nur 49,- DM

Top Angebot: 174, 175 und 176 zusammen nur 99,- DM! Sie sparen 18,- DM

DTP-Bilder-Pack: Über 200 extragroße Motive und Piktogramme im IFF-Format für ALLE Programme nutzbar. (DPaint, Beckenreid, Pagesstream...) Best.-Nr. 174

DTP-Bilder-Pack Pro: Ca. 1200 Bilder, die natürlich nicht in 174 enthalten sind. Themen: Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer... Best.-Nr. 175

DTP-Bilder-Pack Gigant: Über 3000 ganz neue Bilder der Spitzenklasse in hoher Auflösung, die natürlich nicht in 174 oder 175 enthalten sind. Best.-Nr. 176



Heimdruckerei



Das perfekte Komplettpaket, um schnell und sicher Drucksachen aller Art zu erstellen und um Grafiken und Texte sicher auf's Papier zu bringen: Amiga Fox (Das spitze DTP-Programm mit Text- und Grafikeditor), Print Studio (Universaldruckprogramm für Bilder...), Grafik Maschine (Komplexes Grafikbearbeitungsprogramm), Druckertrab-Maker (Erstellt individuelle Treiber für alle Drucker), Printer Panel, Super Print und der Print Manager machen Ihren Computerarbeitsplatz zur perfekten Druckerei.

DER DAUERHIT
Best.-Nr. 177 **Nur 39,- DM**

Paint & Print Box

Mit diesem Paket sind Sie in der Lage, praktisch alle Bilder und Fontscorsets beliebig professionell weiter zu bearbeiten oder auszudrucken. Ein Studiodruckprogramm sorgt für den richtigen Druck und das Malprogramm ermöglicht Layout, Bearbeiten und Drucken beliebiger Bilder. Neben einem Fontbearbeitungsprogramm erlaubt das Programm Digital Illusions mathematische Bildmanipulationen, wie sie es bisher nur bei Photoshop auf dem Macintosh möglich war. (Mosaik, Starburst, Motion Blur, Spindelreflex, Metamorphose, Schlier, Wellen, Schatten...)

Best.-Nr. 178 **Komplett nur 39,- DM**

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
TEL: 02871 / 18 51 15 * FAX: 02871 / 18 66 26
Versandkosten: Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM



Ruhmeshalle

Up & Down

Bitte sehr, für den kühlen Herbst drei heiße Games: Mit Super Street Fighter II läßt's tüchtig krachen
 Thomas Freyhoff, Oberhausen
 Mit Der Reeder schippert seine Waren um die Welt
 Thomas Delecat, Bassum
 Und mit Subwar 2050 kommt unter Wasser zur Sache
 Uwe Marius, Sexau

Stromausfall

Die beiden Zungenbrecher haben die Besitzer gewechselt. Mit GURPS rollenspielt ganz universell
 Oliver Schmidt, Dortmund
 Mit ERPS abenteuer sich durch Doris
 Karl H. Tonnstädt, Pulheim

Kicker Cup

Die sieben Zwerge: sorry, Fragen habt Ihr brav beantwortet, dafür

gibt's jetzt sieben Fanartikel: Mit Chuck Rock 2 kämpft sich durch die Steinzeit

Stefan Szedlak, Pforzheim
 Der Joker-Jogger wärmt bei unwirtlichem Klima
 Andy Schüler, Duisburg
 Thomas Rainund, Badendiek
 Andreas Weinmann, Duisburg
 Das Joker-Mousepad haben sich redlich verdient
 Jens Huber, Bingen
 Walter Schwarz, Singen
 Andy Kraus, Gelsenkirchen

Seitenhiebe

Welche Haarfarbe Euch bei Brigitta am besten gefällt, wird noch ausgewertet, die Gewinner der drei Games stehen jedoch schon fest:

Dirk Gerdan, Hamburg
 Achim Meyer, Hof
 Jan Peter, Weil

Columbia Competition

Ihr seid alle Film-Freaks, was? Die richtige Antwort, Street Fighter, hat nämlich fast jede(r) gewußt! Nun denn, den ersten Preis

(Doppelfreikarten, CDs, Plakat, T-Shirt, Mousepad und Bücher) hat gewonnen

Christof Heymann, Siegen
 Den zweiten Preis (Doppelfreikarte, CDs und Plakat) hat ergattert

Marc Sommer, Essen
 Bei den Preisen 3 bis 5 (CD und Plakat) fiel das Los auf

Thomas Männel, Teterow
 Natascha Hugel, Bd. Kissingen
 Yvan Guaknecht, CH-Zürich
 Auf den Plätzen 6 bis 10 (T-Shirt, Plakat) sind gelandet

Sven Reiff, Essen
 Joachim Franz, Nürnberg
 Dieter Jackels, Stockach
 Frank Berlin, Berlin
 Jörg Hübner, Düsseldorf

Kommen wir zu den Plätzen 11 bis 20 (Buch, Plakat), hier haben sich versammelt

Mario Späth, Rosenbach
 Michael Gebhar, Lüdinghausen
 Benedikt Volmer, Osnabrück
 Sven Pietzyk, Hamburg
 Steffen Reitz, Biebergemünd
 Daniel Hardehnert, Bd. Bockler
 N. Junghahn, Erfurt
 Torsten Fulezyk, Hettstedt
 M. Holme, Lübbenau

Marc Schmidt, Erdmannshausen
 Und auf den Plätzen 21 bis 50 (Plakat) tummeln sich
 Stefan Geis, Bötrop

Bernd Kreusch, Selb-Bork
 Marcus Fasel, Bochum
 Olaf Sebening, Bd. Berleburg
 Frank Drabant, Leppersdorf
 Kai Sombecke, Lengerich
 Arthur Shneer, Wachiberg
 Wolfram Kersten, Neuruppin
 Christopher Willige, Bonn
 Henry Gollisky, Darmstadt
 Timo Köppe, Kiel
 Christian Minary, Waldshut-Tgn.
 Sebastian Daszkiewicz, Bonn
 S. Röhl, Aschersleben
 Wolfgang Siedenbühl, Paderborn-Sunde
 Matthias Wörner, Stuttgart
 Rainer Schmitt, Oestrich
 Urs Hanig, Friedrichshafen
 André Dirie, Pirmasens
 Marc Scheffer, Bd. Salzuflen
 Chris Steinbach, Düsseldorf
 Marcus Langhammer, Fischbach
 Christel Lenz, Wuppertal
 Gerd Dürner, Geislingen
 Philip Wettengel, Heimsheim
 Oliver Bister, Bonn
 Jürgen Schneberger, Bechtsrieth
 Sabrina Henze, Neustadt
 Steven Müller, Daubach
 Daniel Zdanek, Leiferle

So, jetzt reicht's aber, jetzt habt Ihr genug abbekommen. Nächsten Monat geht's weiter, bis dahin viel Spaß mit den Preisen!



ZUM ANLASS DER SECHS-JAHRES-GEHURTSTAGS FEIERLICHKEITEN SINDEN WIR NUN IM GROSSEN AUDITORIUM DES JOKER VERLAGES. ES SPRICHT ELI THUNEN DER PROFESSOR FÜR ANGEWANDTES REDAKTIONELLES TRANSPORT-WESEN, DR. PHILIP (BID) BORK.



KNOW



Wie heißt es in einer aktuellen Limonadenwerbung doch so schön: „Die richtig angesagten Parties feiert man in stillgelegten U-Bahn-Schächten...“. Tja, damit können wir Euch leider nicht dienen, aber wie wär's dafür mit einem düsteren Dungeon? Geht auch klar? Na, dann viel Spaß...

HILFE!! FRAGEN?!

Ohne Moos nix los! Und darum sucht Darius Kolodziej auch einen edlen Spender, der ihm zu **Colonization** sowie **Reunion** ein paar Hex-Adressen verrät, mit deren Hilfe er seine gespeicherten Spielstände, finanziell gesehen, etwas aufzuwerten vermag.

Marco Saupe verfügt zwar bereits über einen Patch zu **Sim City 2000**, dieser verweigert jedoch seinen Dienst. Die Frage ist nun: Liegt's einfach am Patch oder vielleicht daran, daß Marco lediglich die englische Version des Städte-Simulators besitzt? Auch sein zweites Problem scheint eher programmtechnischer Natur zu sein, denn sobald er mit „QUERY“ auf eine Bibliothek klickt und dort „RUMINATE“ wählt, antwortet das Programm mit der Fehlermeldung „MISSING RESOURCE-TEXT 3001“. Was hat es damit auf sich?

Trotz Lösung birgt **Crystal Dragon** für so manchen stolzen Abenteurer noch die eine oder andere Schwierigkeit: Im Level 12 stößt man über kurz oder lang auf ein Kraftfeld, das angeblich mit dem

Verbann-Zauber deaktiviert werden kann – nur wie?

Virenkiller, aufgepaßt! Gesucht wird eine möglichst detaillierte Beschreibung, wie man in **Virocop** möglichst einfach und dabei effizient dem Endgegner Herr wird. Außerdem enthält die A1200-Version des Ungezieferpolizisten einen Geheimlevel. Auf welche Weise ist dieser zu erreichen?

Als ein äußerst neugieriger Amigo im 2. Kapitel von **Death or Glory** die nordwestlich gelegene Höhle betrat, überraschte ihn eine schleimige Kreatur namens „Wächter“ (dem Höhlendracken in Kapitel 11 sehr ähnlich), die ihn mit wirrem Zeug über irgendeine Einweihung zutextete. Gespannt, was wohl auf dem Feld hinter dem Schleimling zu finden sei, wagte er sich nach vorne – und wurde von einem Haufen blutrünstiger Vampire verspeist! Er würde nun zu gerne, was es mit dieser Höhle auf sich hat.

Oh, Ihr Erleuchteten, die Ihr in Eurer Weisheit und Gnade sicherlich geneigt seid, den Nöten und Problemen dieser kleinen unwürdigen Zocker

ein Ende zu bereiten: Legt, so Ihr eine passende Antwort auf obige Fragen parat habt, diese in schriftlicher Form nieder, stopft sie in einen Briefumschlag, verseht diesen mit unserer Adresse sowie dem **Kennwort: Fragen** und beauftragt die geflügelten Götterboten der Post, Euren Brief sicher und schnell in unsere heiligen Hallen zu transportieren. Neben Dank sagungen und Lobpreisungen unzähliger armer Kreaturen erwartet Euch überdies ein kleiner finanzieller Obelix aus Michaels wohlgefülltem Geldspeicher.

Und auch die weniger hellen Köpfchen unter Euch sollen nicht leer ausgehen – ihnen schenken wir diese Seite, auf der wir auch weiterhin ihren quälenden Fragen Gehör verschaffen werden. Apropos „Gehör“: Wer seine spieltechnischen Angelegenheiten lieber von Gehör zu Gehör erledigen möchte, kann dies einmal pro Woche bei unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Dungeon Master II

Karten zu:

Dungeon Master II

Tips und Cheats zu:

Aladdin
Alien Breed 3 – Tower Assault CD
Colonization
Der Reeder
Fantastic Dizzy
Heimdall 2
Jungle Strike
Mean Arenas CD32
Super Street Fighter II

Freezer-Adressen zu:

Sensible Golf

Keine Feier ohne Meier!

Aber wer kann sich so einen waschechten Meier schon leisten? IHR! Jedoch nur, wenn Ihr all Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten und anderen Know How-fähigen Kram schriftlich niederlegt, dabei, wenn möglich, längere Texte im ASCII-Format, computergezeichnete Karten in irgendeinem gängigen Grafikformat, zusätzlich auf Diskette bannst, alles in einen Briefumschlag packst und dieses „Wissenspaket“ an untenstehende Adresse schickst. Denn nur dann können wir, nach eingehender Prüfung auf Aktualität, Originalität (happy birthday, Ihr Abschreiber...) und nicht zuletzt Funktionstüchtigkeit entscheiden, ob Euer Geschreibsel würdig genug ist, auf diesen kostbaren Seiten veröffentlicht zu werden, und Euch postwendend Euer verdientes Honorar von bis zu **300 gesamt-deutschen Märkern** zukommen lassen. Mit anderen Worten: Ohne Eure Beiträge keine Kohle, ohne Kohle keinen Meier, ohne Meier keine Feier – alles Chlor? Ach ja, und wenn Ihr eh gerade am Schreiben seid, werft doch bitte auch noch einen Blick auf die Freezer-Ecke und teilt uns Eure Meinung zum Thema „Eckensteher“ mit!

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

DUNGEON MASTER II

Wer in den Dungeons bisher nicht zurechtgefunden hat, hier findet er die komplette Lösung – zusätzlich garniert mit Karten und zwei dem Abenteurerdasein recht zuträglichen Listen!

Allgemeines

Um die Lösung nicht unnötig aufzubauchen und Euch vor allem genug Freiraum zu lassen, haben wir nur die wirklich wichtigen Orte und zu beschaffenden Gegenstände aufgeführt. Es gibt jedoch noch wesentlich mehr an Schätzen und Personen zu erforschen.

Auch hier gilt der Rat: „Save early, save often“, also immer wieder bei verschiedenen Spielständen abspeichern, damit nicht die schwer erkämpften Dungeons erneut bezwungen werden müssen. Auch sollte, wann immer es möglich ist, geheilt und gerastet werden. Das Wiederbeleben via Altar sollte möglichst nicht genutzt werden, da die Helden dadurch ihre Eigenschaften verschlechtern. Wenn es um Geschwindigkeit geht, sollte der Schnelligkeitsspruch benutzt werden, ohne ihn ist das Abenteuer nicht zu schaffen.

Die Charakterauswahl

Christliche Abenteurer kommen natürlich nicht ohne einen Kleriker aus. Außerdem sollten zwei Kämpfer sowie ein Magier mit in die Schlacht ziehen. Die beiden Krieger sollten die Truppe anführen, da sie bessere Angriffs- und Verteidigungswerte besitzen. Fernkampf-fähigkeiten lassen sich übrigens durch wahlloses Herumschleudern von Inventargegenständen bewältigen, notfalls tut's der mitgeführte Bierkrug. Der Magier sollte seine Sprüche immer und immer wieder aussprechen, denn nur so gewinnt er die nötige Sicherheit. Das erfor-

derliche Kleingeld wird durch Handelsreisen erzielt, schließlich hat jeder Ort seine eigenen Wertvorstellungen. Diese Barschaft wird dann in Rüstungen und Waffen der beiden Kämpfer sowie einen Kompaß investiert. Es ist dabei äußerst wichtig, daß die



beiden „schwachen“ Partymitglieder gut geschützt werden. Außerdem können Kämpfer mit magischen Waffen rein gar nichts anfangen.

Das Abenteuer beginnt

Zunächst ist es die primäre Aufgabe der Abenteurer, den Eingang zum Skullkeep zu finden und zu öffnen. Dies ist jedoch nicht ohne weiteres möglich, denn erst müssen die vier Klansymbole beschafft werden, die recht weit verstreut und teilweise nur durch viel Hirschnägel zu bekommen sind. Um das erste Symbol zu ergattern, verläßt man die Stadt im Nordwesten und geht wahlweise über mehrere Umwege durch die Dungeons so weit wie möglich nördlich und schließlich westlich. Dort liegt es völlig einsam auf einer Steinplatte.

Um das zweite Symbol zu bekommen, hält man sich möglichst weit nördlich und dann östlich. Im Bereich der Wölfe schließlich geht es auf Höhe der Bodenplatten gen Westen; nach zahlreichen Kämpfen findet

man es auf einem Altar.

Das dritte Symbol ist einige Tagesmärsche von den anderen entfernt. Zunächst hält man sich östlich, um am Ende den langen Weg gen Süden anzutreten. Geht es hier nicht weiter, sind noch ein paar Meter Richtung Osten

zu bewältigen – auf einem Altar wird man fündig.

Das vierte Klansymbol ist etwas schwerer zu bekommen, schließlich befindet es sich auf dem Friedhof. Wählt den westlichen Eingang und geht südlich. Der Rückweg wird zwar versperrt, aber keine Angst, es gibt einen zweiten Ausgang. Lauft dann östlich, und weicht dabei den Bodenplatten aus. In der Krypta im Osten muß gleich im Süden der Knopf gedrückt werden, wodurch direkt daneben eine Wand verschwindet und den Ra-Schlüssel freigibt. Die Bodenplatten im Norden sollten nicht betreten werden, statt dessen ist der Gang über die sich ändernden Fallgruben im Osten angesagt. Da

diese Euch automatisch verfolgen, ist Geschwindigkeit nötig. Steckt schnell den Ra-Schlüssel in das Schlüsselloch in der Südwand und verschwindet durch die Tür. Nach einigen Zickzackläufen findet Ihr an der Südwand einen Wandteppich, der entfernt wird. Der gefundene Schlüssel wird in dem Raum mit den wandernden Fallgruben an der Ostwand eingesetzt. Mitten im Raum steht nun ein Tisch. Mit Hilfe einer Münze bekommt Ihr endlich das vierte und letzte Klansymbol.

Verläßt den Friedhof durch den nördlichen Ausgang und haltet Euch möglichst nördlich, um ins Skullkeep zu kommen. Jetzt können die vier Symbole im Osten eingesetzt und das Dungeon betreten werden.

Skullkeep

Nachdem der Rückweg abgeschnitten ist, findet Ihr in der südlichen Nische drei Hebel. Nun wird's hektisch: Zieht den Hebel an der Westwand und lauft schnell so weit wie möglich nach Norden. Rennt nun zurück und wiederholt das ganze Spiel mit dem östlichen und dann dem südlichen Hebel. Zur Belohnung für die Raserei findet Ihr in der nördlichen Nische einen Schlüssel, mit dem Ihr wieder in die Freiheit gelangt. Geht über die Treppe im Norden nach oben und zieht dort ein paarmal am Seil, wodurch das Tor geöffnet wird. Nach einem netten Kampf mit lauter oktarinen Special Effects wird der Kessel in der Mitte des Raumes begutachtet. Dort hinein kommen der Stab und die Manablüte, und die Tür im Norden öffnet sich. Von dort aus geht's im westlichen Gang bis zum En-



de, um in der Illusionswand im Norden einige Fallen auszustellen. Die Tür in der Nordwand wird durch Beschwerden der südlichen Bodenplatte geöffnet. Im darauffolgenden Gang befindet sich eine Illusionswand im Osten. Hier lassen sich erneut Fallen deaktivieren, ein Zahnrad ist auch zu finden. Nun könnt Ihr beruhigt dem Pfad gen Westen folgen und entdeckt ein weiteres Zahnrad. Erneut wird's hektisch, denn im südlichen Gang müßt Ihr für jede Tür jeweils zwei Zahnräder in die Vorrichtung stecken, herausnehmen und dann losrennen. Die Räder kann man sich auch vorher massenhaft zusammensuchen, auf jeden Fall müssen sie aber mitgenommen werden. Im darauffolgenden Raum wird der Schlüssel gegrabscht und in die südliche Vertiefung gesteckt. Drückt anschließend den nebenstehenden Knopf, und geht über die Treppe im Norden in die Tiefe.

Im Kellergeschoß von Skullkeep

Haltet Euch jetzt südlich, um schließlich im östlichen Raum den Stein auf das Loch im Norden zu schieben; dadurch ist der Weg zu der Treppe im Norden frei. Sucht nun den Weg weiter hinunter in die Dunkelheit. Dazu lauft Ihr zunächst südlich, dann ein wenig gen Osten und steigt nach längerem Nord-

marsch in der westlichen Ecke erneut hinab. Die eingestürzte Decke im Nordosten wird durch etwas schweißtreibende Arbeit freigeschaufelt, und der Weg zu ein paar Edelsteinen ist frei. Im Nordwesten wartet ein recht unfreundliches Vieh, das jedoch mit List und Tücke in eine Falle gelockt wird, die sich mit Hilfe des Hebels im Westen scharfmachen läßt. Nun kann sich die Party gemütlich durch die nebenstehende Tür begeben und direkt vor der Bodenplatte auf das Monster warten. Ist es um die Ecke gekrochen, braucht nur noch auf die Platte getreten zu werden, und das Ding ist Geschichte. Der Schlüssel im Westen wird nun genommen, und der Deckel wird über dem Monster mit Hilfe des bekannten Schalters geschlossen. Steckt den Schlüssel wieder in ein entsprechendes Loch, und zwar etwas südlich von der Bluttat, wodurch der Weg zum Teleporter im Nordwesten frei wird.

Nach dem Beamen und dem Erklimmen der Leiter im Osten findet Ihr Euch im Erdgeschoß wieder. Die bekannte Tür im Süden wird durchschritten und der Schlüssel erneut benutzt. Anschließend geht's über die Treppe im Westen nochmals in dunklere Gefilde. Vorher sollte man jedoch die Zeit nutzen, um seine Wunden zu lecken und sich am Lagerfeuer von hero-



ischen Taten zu erzählen. Neugierige Artgenossen sollten vorher speichern, denn es gibt dort eine Menge zu drücken. Wir wollen niemanden in seinem Wissensdurst beschränken, aber meistens sind diese Aktionen eher schmerzhafter Natur. Nachdem die Helden also die Bedeutung der Knöpfe und die Hartnäckigkeit des Monsters kennengelernt haben, öffnet sich nach erfolgreichem Kampf im Norden eine Tür, die den Blick auf einen Knopf ermöglicht, der gedrückt werden darf und eine Leiter zum Vorschein bringt. Diese wird erklommen (im

östlichen Teil des Dungeons). Nun wird mit wahnsinniger Geschwindigkeit die kurzzeitig geschlossene Bodenplatte im Norden überwunden, um schließlich in der östlichen Nische den Hebel zu betätigen. Danach geht es direkt ins erste Obergeschoß von Skullkeep.

Von nun an wandert man gen Norden, denn in einer Nische befindet sich erneut ein Zahnrad. Dann nach Osten, um die bewegliche, jedoch nicht sehr streitsüchtige Truhe (von der Scheibenwelt?) aus dem Raum zu treiben. Ein wenig weiter westlich kann das Zahnrad in die Ma-



Scanner für alle Amiga

64 / 256 Graustufen Alfa Data	179,- / 269,-
262.000 Farben Mustek CG 6000	329,-
Mustek Flachbettscanner Colour SCSI	649,-

Multiscanmonitore für A1200/4000

Microvitec 143B - strahlungsarm 15.6 - 36 kHz	629,-
stellt alle Auflösungen des Amiga dar - einschließlich PAL (15.6 kHz) -	
Nokia Valuegraphi 447 TV / 17" für Amiga	1990,-
15-64 kHz / incl. Fernseh-tuner / Lautsprecher	
Scandoubler für Amiga 2000 - 4000	289,-

Amiga 1200 - 4000

Amiga 1200 - 2MB	699,-
Amiga 1200 - 2MB/850 MB-Festplatte - 14 MHz	1059,-
Amiga 1200 - 6MB/850 MB-Festplatte - 28 MHz	1499,-
Amiga 4000 - 040 Tower	4599,-
10 MB-RAM / 1.0 GB SCSI Festplatte	

Syquest Wechselfestplatten

SO 3270 270 MByte 3.5" AT oder SCSI je	549,-
Medium 270 MByte	119,-

CD-ROM - Laufwerke Controller incl. Software

Toshiba 3601 4.4 fach SCSI	539,-
Sony CDU 55e 2 fach SCSI	359,-
Overdrive CD Double Speed incl. Controller	
für Amiga 600 / 1200	419,-
Tandem CD-ROM Double Speed incl. Controller	
für Amiga 2/3/4000	299,-
Quadra Speed Autpreis	90,-

Drucker Treiber & Zubehör auf Anfrage

Citizen Druckertreiber (Printmanager)	49,-
Citizen ABC-Printer / 24 Nadeln	349,-
Citizen Swift 200 mono / Swift 200 Colour	399,- / 469,-
Canon BJC 4000 Tintenstrahl-drucker Colour	699,-
weitere Drucker von Canon / Citizen / Epson / Hewlett Packard erfragen	

Fax-Modems

* incl. Fax / BTX u. Terminalsoftware für Amiga

TKR 14.400 Baud (BZT) *	199,-
TKR 28.800 - V-Fast-Class / V34 TKR (BZT) *	399,-
USRobotics Courier 28.800 V-Fast / V34 (BZT)	999,-

Speichererweiterungen / Turbokarten

Amiga 600 1.0 MB	99,-
Amiga 1200 4.0 MB / 28MHz 68020 CPU / Uhr / Akku	399,-
Amiga 1200 68030EC / 28 MHz / Uhr / Akku	199,-
PS II SIMM 4.0 MB 249,- / 8 MB 469,- / 16 MB 799,-	

Festplatten

Festplatten	Festplattencontroller incl. RAM-Option bis 8 MB				
Amiga 500/500plus	incl. Controller	420 MB	439,-	850 MB	519,-DM
Amiga 2000	incl. Controller	420 MB	419,-	850 MB	479,-DM
Amiga 600/1200 2.5"	260 MB 329,-	340 MB	349,-	540 MB	499,-DM
3.5" Festplatten AT-Bus	540 MB 269,-	850 MB	329,-	1.2 GB	419,-DM
3.5" Festplatten SCSI	540 MB 309,-	1.1 GB	599,-	2.0 GB	1199,-DM



Computer

Groß- und Versandhandel

Händleranfragen erwünscht

Helde 4

39261 Zerbst

Tel. 039 23-78 36 16

Tel./Fax 039 23-78 01 68

Mailbox 039 23-62 48 3



24 Nadeln / Netz
200 Zeichen-Sekunde
2 Jahre Garantie

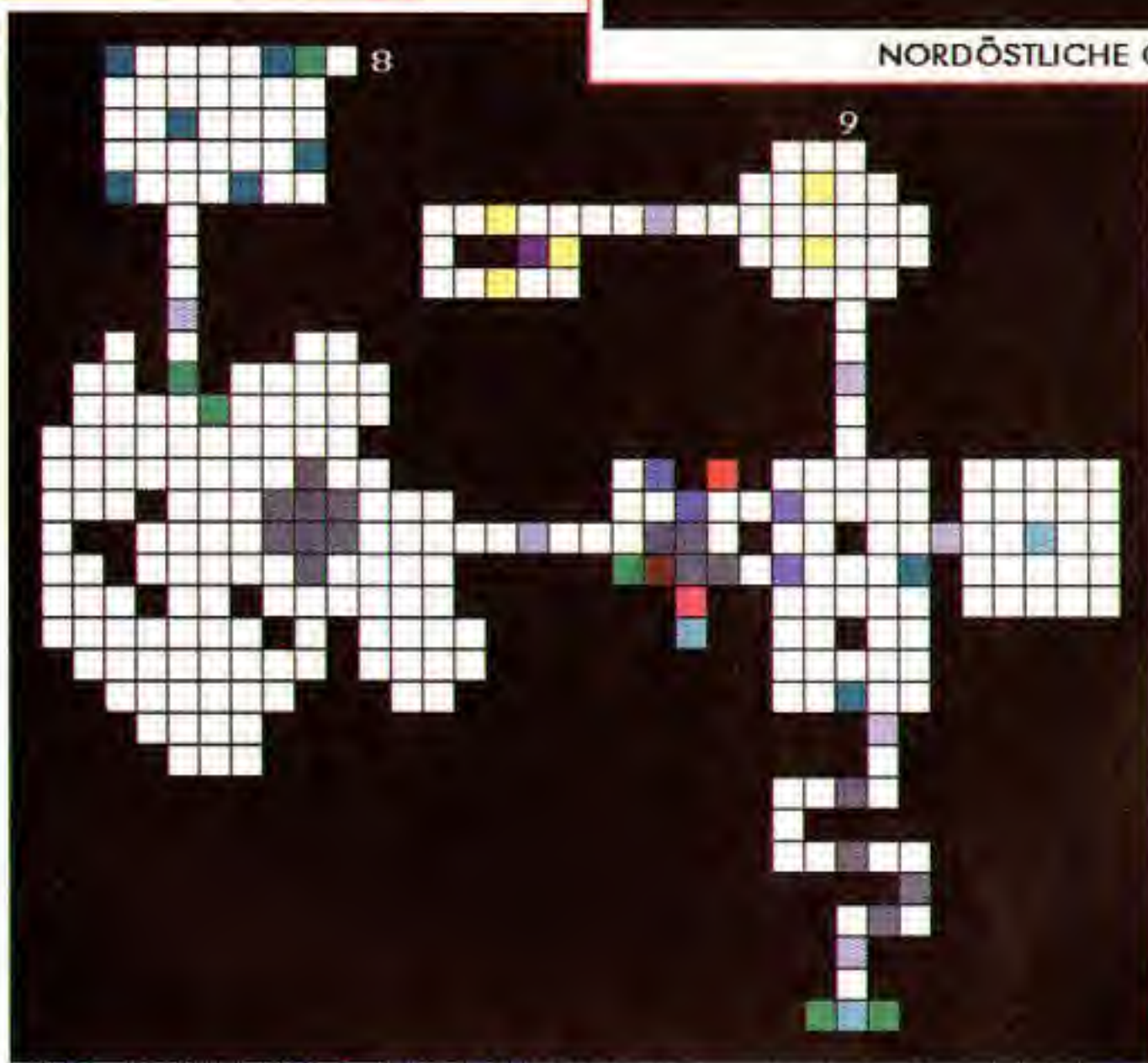




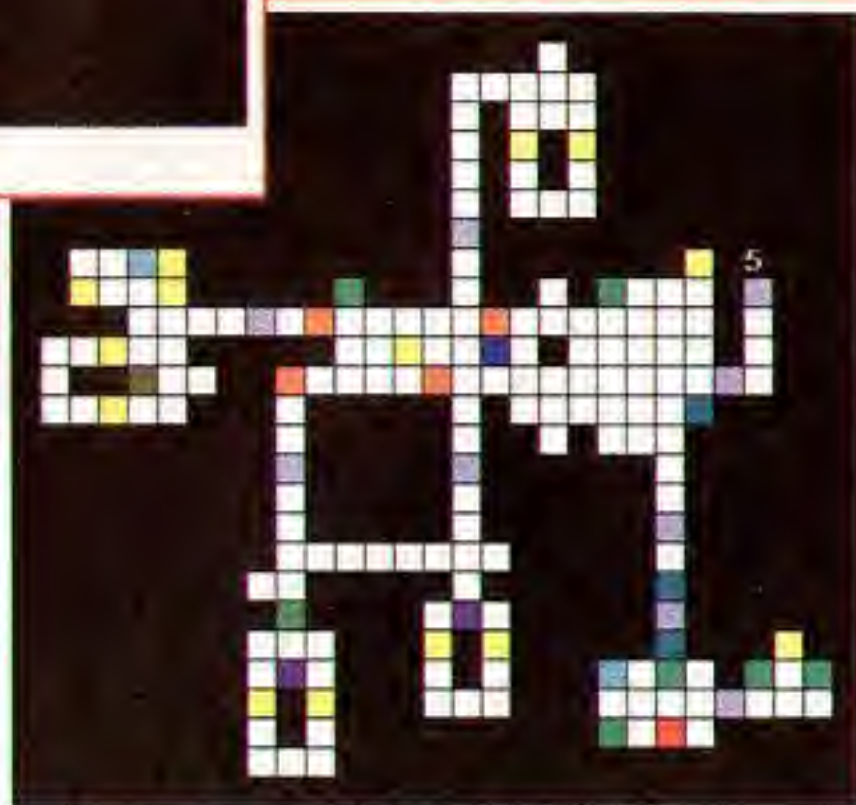
KATAKOMBEN DES FRIEDHOFES



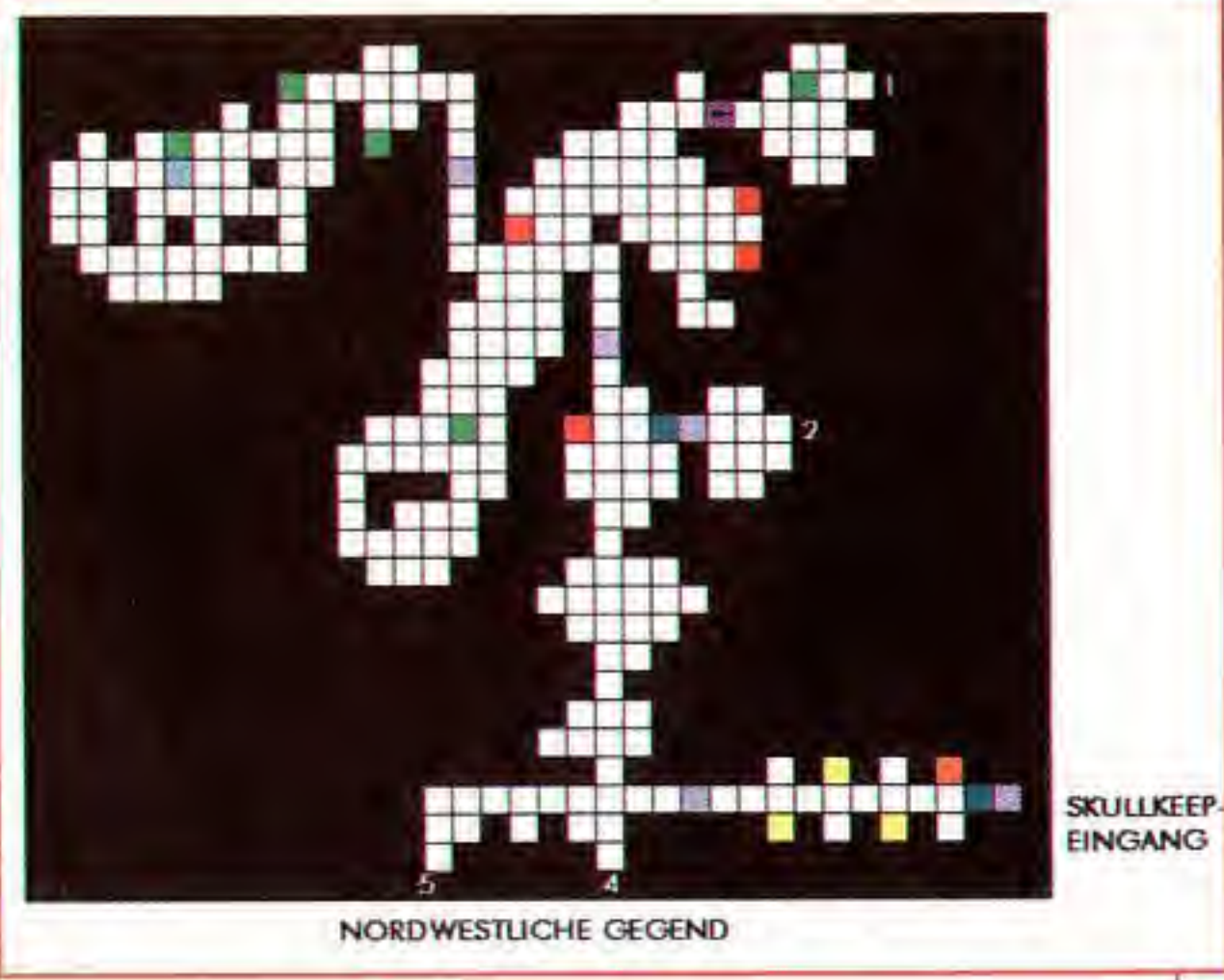
NORDÖSTLICHE GEGEND



DER FRIEDHOF



STADTEINGANG



schine gelegt werden, wodurch die Tür im Norden frei wird. Dort hinein jagt man die Truhe, verschließt die Tür und läßt mit Hilfe der Bodenplatten einen wahren Regen von Feuerbällen auf die Kiste los, bis sie schließlich ihren Geist aufgibt. Die Dichtung aus der Truhe wird mit dem Gerät weiter westlich benutzt, wodurch die Westtür sich öffnet. Schnappt Euch den Schlüssel und trabt ein Stück nach Osten, von wo Ihr kamt. Dort wird der Schlüssel in sein Loch gesteckt, und die Tür im Süden öffnet sich. Hier geht's hinunter, um sämtliche Schalter in verschiedenen Variationen durchzuschalten, bis sich alle südlichen Türen öffnen lassen. Nach einem längeren Fußmarsch gen Westen durch die (hoffentlich) offenen Türen landet Ihr schließlich in einem kleinen Raum. Den

Knopf könnt Ihr getrost vergessen, statt dessen begeben sich Ihr nach Norden, um die Tür aufzumachen. Im Maschinenraum wird der Schlüssel aufgehoben und die altbekannte Dichtung angewandt. Dann muß nur noch der Hebel gezogen und der Schalter gedrückt werden, wodurch eine Leiter erscheint, die tunlichst schnell erklimmen werden sollte. Nunmehr glücklich im zweiten Stock, kann endlich gefahrlos der Zerstörungswut gefrönt werden. Also verarbeitet die Tische zu Kleinholz! Von dort aus geht es gen Süden, wobei hier Abspeichern angesagt ist, da der Weg von Fallen nur so strotzt. Weiter östlich befindet sich ein Raum mit mehreren Fallgruben und einer Bodenplatte. Um sie zu beschweren, genügt es, den dort herumschwebenden Stern mit

Hähnchenkeule oder Schild zu bewerfen. Der Gegenstand fällt zu Boden, und die Tür im Westen öffnet sich. Weiter nördlich wird mit Hilfe des **S k u l l - keepschlüssels** die Tür geöffnet, im westlichen Raum wird der Knopf an der Westwand gedrückt, und die Abenteurer können die Treppe hinunterhetzen. Unten werden die Ventile aufgedreht und der Reflektor ins richtige Licht gerückt (direkt an den **E i n g a n g**). Jetzt wird der Knopf an der Westwand gedrückt, von Osten her ein Feuerball auf den Reflektor gejagt und mit

Elan die Treppe im Osten genommen. Von hier aus geht es stetig bergab, bis sich die Truppe wieder im Untergeschoß befindet. Werft dort etwas Pyro in das brennende Etwas und steigt wieder hinauf. Der Knopf im Süden harret der Betätigung, und die Maschine geht in Betrieb. Da es nichts weiter zu tun gibt, geht's hinauf in die vierte Ebene.

Der Generator

Wandert nach Westen und schaltet die Generatoren an der Südwand aus. Laßt dann fix nach Westen, um den Schalter im Norden zu betätigen, der Schlüssel wird mitgenommen. Der lange Gang darf erneut durchschritten werden, und der Schlüssel wird an der Südtür eingesetzt. Hinter der Abdeckplatte an der Westwand befindet sich ein Schalter, der eine Treppe zum Vorschein bringt. Zurück zu den Generatorfeldern, wo der Schlüssel gegen den Totenkopfschlüssel ausgetauscht wird. Über die Treppe im Osten führt der Weg wieder runter und anschließend über die Treppe im Süden hoch. Der große Raum im Westen wird durchquert und der Schlüssel im Gang angewendet. Anschließend hüpfet Ihr in den Teleporter, um nicht weit entfernt aufzutauschen. Der hier stehende Tisch wird mit Magie zerstört und der Kerzenleuchter in die Nische geschoben. Dann geht's wieder raus auf den Gang. Im großen Raum werden die Reflektoren so verschoben, daß sie jeweils auf die Mitte der Südwand zeigen. Jetzt hoch aufs Dach, und ein paar Monster weniger stören das Umfeld. Die beiden Knöpfe an der Südwand werden gedrückt, wodurch der Reaktor in der Mitte des Raumes mit den Feuerbällen beschossen wird. Nun wird noch der Hebel im Norden umgelegt, und eine wahre Flut von Blitzen erfreut den Beobachter. Der Gang im Süden enthält wiederum einen Knopf, der ein Dimensionstor öffnet.

Das große Finale

Nun wirklich schnell zur Brücke ganz im Norden und

dann wieder hinunter über die nächste Brücke. Der Obermütz in der Mitte des Raums kann nur mit viel Stahl und Magie bezwungen werden, wobei die Gruppe weder stehenbleiben noch zu nahe zum Rand gehen darf, da es sonst zu einem ziemlich bösen, weil tödlichen Fall kommt. Sollte es irgendwann endlich geschafft sein, so darf man den wohlverdienten Abspann genießen...

Liste der Zaubertränke:

Vi = Heilung
Ya = Ausdauer
Vi, Bro = Gegengift
Ya, Bro = Schild
Ya, Bro, Ros = Flinkheit
Ya, Bro, Dain = Weisheit
Ya, Bro, Neta = Vitalität
Ful, Bro, Ku = Stärke
Zo, Bro, Ra = Mana

Liste der Zauberformeln:

Ful = Licht
Zo = Tür öffnen
Ya, Ew = Zaubert einen magischen blauen Stein
Ya, Ir = Schutz gegen körperliche Angriffe
Oh, Ven = Giftwolke
Ful, Ir = Feuerball
Des, Ew = Waffe gegen nichtmaterielle Wesen
Des, Ven = Giftball
Ya, Ir, Dain = Schutzaura
Oh, Ew, Ku = Erhöht Stärke der ganzen Party
Oh, Ew, Ros = Erhöht Flinkheit der ganzen Party
Oh, Ew, Dain = Erhöht Weisheit der ganzen Party
Oh, Ew, Neta = Erhöht Vitalität der ganzen Party
Oh, Ew, Sar = Unsichtbarkeit
Oh, Ir, Ros = Schnelligkeit
Oh, Ir, Ra = Tageslicht
Oh, Kath, Ku = Telekinese „Drücken“
Oh, Kath, Ros = Telekinese „Ziehen“
Oh, Kath, Ra = Blitzstrahl
Ful, Bro, Neta = Feuer-schild
Des, Ir, Sar = Dunkelheit
Zo, Ew, Ku = Angriffsdiener
Zo, Ew, Ros = Träger
Zo, Ew, Neta = Wachdiener
Zo, Bro, Ros = Reflektiert gegnerischen Zauber

FREEZER ECKE

Sensible Golf: Jeder Schlag ein „Hole in one“? Null Problem! Die Werte der Adressen C41153 (für Player 1) und C411451 (für Player 2) müssen lediglich vor dem letzten Schlag auf 00 gesetzt werden! Die entsprechenden Adressen für eventuell weitere Mitspieler sollten sich ebenfalls in der Gegend um C4115x befinden.

Da sich unsere Freezer-Quellen in letzter Zeit auf einen einzigen Informanten, Stefan Schwertner, reduziert haben, stellt sich uns langsam die Frage, ob Freezer-Adressen bei Euch überhaupt noch gefragt sind oder ob wir lieber mal ein paar Hex-Adressen oder Cheat-Klassiker in die Ecke stellen sollen? Wer zum Thema „Eckensteher“ einen konstruktiven Vorschlag parat hat, ist also hiermit aufgerufen, uns zu schreiben – denn bei uns entscheidet wie immer IHR!

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Konntet Ihr in der letzten Ausgabe über allgemeine **Colonization**-Methoden etwas erfahren, werden wir in diesem Heft mit Juli Schwarz' Erfolgsrezept etwas weiter ins Detail gehen. Also aufgepaßt!

Wer langfristig Erfolg haben will, ist mit den Spaniern gut beraten, da sich deren Kampfbonus bei den im späteren Spielverlauf unvermeidlichen Auseinandersetzungen mit den Rothäuten gewaltig auszahlt. Besondere Umsicht ist beim Standort der Hafenstädte vonnöten, denn im Umfeld der Ansiedlungen sollten sich möglichst keine Indianerdörfer, wohl aber Felder, Wälder und am besten auch noch ein Berg befinden, um so in schlechten Zeiten eine völlig autarke Versorgung der Bevölkerung zu gewährleisten. Die Rodung und Pflügung sämtlicher bewirtschafteten Felder durch Pioniere zahlt sich durch einen höheren Ertrag aus. Handel mit den anderen Nationen lohnt sich eigentlich wenig, wer hier umfangreichere Scherereien vermeiden will, sollte zwei der drei konkurrierenden Siedlungsnationen durch die Einnahme ihrer Städte von der Landkarte tilgen. Dies funktioniert eigentlich recht einfach: Hat man eine feindliche und möglichst große Stadt ausgemacht, so postiert man zunächst ein paar Schiffe vor selbige, um die Waren- und Truppentransporter abzufangen. Zusätzlich werden zwei oder drei möglichst kampferfahrene Dragoner vor die Stadt platziert. Vor jedem Angriff speichert man ab, und falls die Attacke mit einem Debakel endet, so holt man sich den Spielstand und führt den Angriff erneut durch. Nach fünf bis sechs Runden ist die Stadt dann sturmreif geschossen, so daß man sie samt Einwohnerschaft und Ausbauten übernehmen kann.

Um die Wirtschaftlichkeit der Stadt zu fördern, sollte man im Laufe der Zeit sämtliche Arbeiter in Europa oder bei wohlge-

sonnenen Indianerstämmen zu Spezialisten ausbilden. Man darf ruhig auch die Soldaten zeitweilig zu niederen Diensten verpflichten, denn der dadurch eventuell verlorengegangene Erfahrungswert läßt sich recht schnell wieder herstellen. Wenn man fleißig abspeichert, kann man sie im Fall eines Überfalls schnell wieder zu Söldnern umwandeln. Wer finanzielle Probleme hat, kann mit Europa einen schwunghaften Warenhandel mit möglichst vielen verschiedenen Waren anleiern. Dabei sollte beachtet werden, daß das Angebot die Nachfrage bestimmt: Das heißt, in Europa sind insbesondere die Waren begehrt und teuer, die es dort nicht gibt: Höchste Gewinnmargen versprechen vor allem Zigarren, Pferde und Textilien. Auch bei den Ausbauten sollte man zielbewußt vorgehen, da es viel zu zeitaufwendig ist, sämtliche Gebäude in allen Städten zu errichten. Daher ist es klug, wenn man die einzelnen Städte auf die Produktion von zwei oder höchstens drei Produkten trimmt. Um den Waren- und Personenverkehr zwischen den Städten zu beschleunigen, sind Straßen ungemein dienlich. In den Nationalkongreß sollten auf jeden Fall schnellstmöglichst Francis Drake, Adam Smith, Paul Revere und Magellan aufgenommen werden. Um den Freiheitskampf zu gewinnen, der spätestens im Jahr 1800 beginnt, ist es ratsam, die Verteidigung auf etwa fünf oder sechs Festungsstädte – darunter mindestens ein Hafen – zu konzentrieren und die restlichen (und nicht so gut befestigten) Niederlassungen aufzulösen. Alle Siedler sollten in die Städte verfrachtet werden, um die Produktion von Freiheitsglocken auch während des Unabhängigkeitskampfes zu gewährleisten, da diese entscheidenden Einfluß auf die Kampfkraft der Truppen und die Unterstützung der anderen Siedlungsnation hat. Natürlich sollten die Städte auch in der

Lage sein, Musketen, Pferde und Artillerie zu produzieren. Wenn zum Zeitpunkt der Unabhängigkeitserklärung noch eine konkurrierende Siedlungsnation vorhanden ist, so sollte man mit dieser diplomatische Beziehungen aufbauen, damit man erstens nicht noch mehr Feinde hat und zweitens auf Truppenunterstützung hoffen kann (vorausgesetzt, die Freiheitsglockenproduktion läuft auf Hochtouren). Auch die Indios schließen sich dem Freiheitskampf gerne an, vorausgesetzt, man unterhält bis zu diesem Zeitpunkt immer noch gute Beziehungen (Warenhandel!) mit ihnen. Da die königlichen Truppen äußerst kampfstark sind, sollten alle Einheiten in den Städten stationiert werden, und wenn beispielsweise 75% der Stadtbevölkerung zu den Söhnen der Freiheit gehören, erhält die Stadt einen Verteidigungsbonus in gleicher Höhe.

Um zu verhindern, daß feindliche Kriegsschiffe vor den Kolonien kreuzen und den königlichen Truppen so einen Kampfbonus verschaffen, empfiehlt es sich, die eigenen Schiffe vor dem Hafeneingang zu postieren. Hierbei zahlt es sich dann besonders aus, wenn Francis Drake zu unserem Kongreß gehört. Wenn wirklich mal eine Stadt erstürmt wurde, sollte sie schnellstmöglichst wieder zurückerobert oder zuvor komplett zerstört werden, denn andernfalls beginnt dort eine Massenproduktion von königlichen Truppen.

„Nomen est omen!“, wie der Lateiner sagt – und recht hat er, denn Utz Kaufmann hat seinem Namen als **Der Reeder** auf jeden Fall alle Ehre gemacht:

Den kleinen Kahn vom Anfang sollte man gleich wieder abstoßen, wenn ein brauchbares Gebrauchtschiff vorhanden ist. Den Kreditrahmen kann man ruhig nutzen, um es vollzubekommen, denn halb leer bringen die Pötte kaum Gewinn. Für den Standort Europa besonders ertragreich sind Routen, wo chemische Produkte von Hamburg nach Accra oder Abidjan verschifft werden und von dort Kakao zurücktransportiert wird. Sollte kein Kakao mehr verfügbar sein, lohnt es

sich, aus Accra Bauxit und aus Abidjan Kaffee mitzubringen. Ebenfalls gut laufen chemische Produkte von Hamburg nach Istanbul, zurück geht's mit Tabak. Auch Elektrogeräte von Hamburg nach Liverpool oder London und zurück mit Textilien bringen ordentlich Zaster ein.

Afrikafans sollten Maschinen von Kapstadt nach Beira transportieren und zurück mit Baumwolle kutschieren oder aber Getreide von Houston nach Mombasa und retour mit Kaffee oder Tee. Weltenbummler dürfen sich mit Getreide von Vancouver nach Shanghai wagen, von dort aus Reis nach Manila bringen und mit Ölsaaten nach Vancouver zurückkehren. Und zu guter Letzt soll auch das Reich der Sonne nicht ausgelassen werden, deshalb geht's mit Elektronik von Tokio nach Abu Dhabi, von dort aus leer nach Abadan und schließlich mit Wolle oder Baumwolle nach Tokio.

Wer in **Super Street Fighter II** einem gebrochenen Riechkolben entgehen will, sollte sich vor dem Kampf unbedingt Martin Vetterlings Kämpferanalysen zu Gemüte führen:

M. Bison: Einer der härtesten Gegner, den Scissor Kick und Psycho Crusher benutzt er überraschend schnell – diese zwei Schläge lutschen Euch dementsprechend viel Energie ab. Seine anderen beiden Special-Moves (Head Stomp + Flying Psycho Fist) sind ziemlich miese Nahkampfwaffen. Außerdem geht die Steuerung bei ihm ziemlich gut vonstatten, will heißen: Schnelle Angriffe und Ausweichmanöver sollten mit ihm kein Problem mehr darstellen.

Dee Jay: Sehr guter Kämpfer. Max Out ist eine 1a-Waffe für größere Entfernungen, seine anderen Spezialschläge sind recht nette Nahkampfwaffen. Ist er Euer Gegner, müßt Ihr vor allen Dingen auf seinen Max Out achten, denn den setzt er leider mehr als oft ein. Andere Problemchen sollten bei ihm nicht auftreten.

Dhalsim: Einer der besten Kämpfer, denn sowohl seine Beine als auch die Arme beanspruchen beim Betätigen des Feuerknopfes die Hälfte (!) des

Screens! Sein Special-Move Yoga Fire ist eine perfekte Waffe für größere Entfernungen, die Yoga Flame könnt Ihr hingegen gut gebrauchen, um Euch Euren Widersacher fürs erste vom Hals zu schaffen. Ist der Yogameister jedoch Euer Gegner, heißt es vor allem auf seine Reichweite und das Yoga Fire aufpassen! Noch etwas: Den Yoga Teleport benutzt der 1952 Geborene entweder, um sich zu entfernen, oder um sich auf die andere Seite zu beamen; letzteres erkennt Ihr daran, daß sich Euer derzeitiger Kämpfer umdreht – nutzt dies, um eine möglichst schmerzhafteste Aktion durchzuführen.

Cammy: Mittelmäßige Kämpferin und Gegnerin. Ist die 1974 geborene Göre Eure Widersacherin, müßt Ihr auf ihren Cannon Drill achten, denn diesen setzt sie sehr oft ein. Sie zu besiegen, dürfte, wie aus der ersten Bemerkung hervorgeht, kein großes Problem sein. Übrigens scheint das Weiblein sehr gerne auf die Beine ihres Gegners loszugehen. Ihre zwei weiteren Special-Moves sind Spinning Knuckle und der Front Kick – beides doch recht wirkungsvolle Nahkampfwaffen.

Blanka: Der aus Brasilien stammende Spinatklops ist als Kämpfer etwas besser als durchschnittlich; sitzt Ihr vor dem Gegner (oder wurdet in eine Ecke gedrängt), so könnt Ihr Euch Euren Widersacher mit dem Electricity-Move erst mal vom Hals schaffen. Rolling Attack und Vertical Rolling Attack sind fabelhafte Überraschungsschläge, auch der Beast Leap ist immer für eine Überraschung gut (zum Beispiel, wenn Ihr Euch vom Gegner entfernen möchtet). Als Feind ist er relativ schwer zu besiegen; versucht nicht (oder nur selten bzw. nicht zu oft hintereinander), ihn aus der Luft anzugreifen – es sei denn, Ihr seid scharf darauf, einen Vertical Rolling Attack einzuheimsen. Geht auch nicht zu lange zu nahe an ihn heran, denn sonst gibt's Strom pur!

Zangief: Trotz seiner Größe hat er nicht die Reichweite eines Dhalsim oder Balrog, aber seine Special-Moves Siberian Suplex, Siberian Bear Crusher und Spinning Pile Driver sind erste Sahne! Zwar sind sie nur

für den Nahkampf geeignet, jedoch ist das besser als gar nichts! Als Euer Gegner ist der Wrestler mies, und das nicht zu knapp.

Ken: Kommen wir nun zu Barbies Lover. Eine ideale Fernkampfwaffe ist der Fireball (so manchen Gegner könnt Ihr allein damit abwimmeln!). Eine ziemlich heftige Waffe ist sein Hurricane Kick; zwar ist der nur für den Nahkampf zu gebrauchen, aber dafür sehr wirkungsvoll (das gleiche gilt auch für seinen Dragon Punch). Das macht ihn zu einem flinken Kämpfer und Widersacher. Da er ziemlich oft den Fireball einsetzt, hier ein Tip im Tip: Ausgewichen wird mit einem ganz, ganz simplen Hüpfen – aber Vorsicht, denn er feuert auch gerne mal einige hintereinander ab!

Guile: Ist der 1960 geborene Spieler Eure Wahl, so ist es ratsam, seinen Special-Move Sonic Boom öfter einzusetzen, denn auf größere Entfernungen ist er halt eine spitzenmäßige Waffe – und während sich Euer derzeitiger Gegner wieder aufrappelt, könntet Ihr, wenn Ihr fix seid, schon den nächsten Feuerball abgeschossen haben. Übrigens: Der Sonic Boom kostet Euren Widersacher, wenn der Treffer registriert wurde, ungefähr ein Achtel der Energie! Der Flashkick ist hingegen nur für einen Nahkampf zu gebrauchen. Sollte der Soldat Euer Kontrahent sein, müßt Ihr unbedingt auf seinen Feuerball achten (wenn er „Sonic Boom“ sagt, ist Timing angesagt, um dem Feuerball mit einem Sprung nach oben auszuweichen) – was Ihr mit ihm machen könnt, kann er auch mit Euch machen, also Vorsicht!

Edmond Honda: Dieser Yokozuna (dem Handbuch nach zu urteilen, hat er den Titel ja...) ist als Spieler recht brauchbar. Wenn Euer Gegner direkt vor Euch steht, könnt Ihr diesen zum Beispiel mit dem Hundred Hand-Schlag beeindrucken (außer, er trägt den Namen Blanka – ich schreib' nur „Electricity“!). Leider ist das Dickerchen (wohl aufgrund seiner massigen Masse) sehr langsam. Ist der Moppel Euer Widersacher, dann... ist es recht schwierig, Euch irgendwelche Tips zu geben, denn ei-

ne besondere Taktik hat der gute Mann eigentlich nicht. Daher einfach nur viel Glück!

Balrog: Passabler Kämpfer. Eine gute Waffe im Match sind seine langen Arme (die Beine kann er nicht benutzen, aber das ist beim Boxen ja auch nicht erlaubt), zwar sind sie nicht so lang wie die Dhalsims, dafür jedoch mindestens genauso wirksam. Turn und Final Punch sind nette Schläge für etwas größere Entfernungen, was auch für den Dash Punch gilt. Der Shoulder Butt ist hingegen nur für einen Nahkampf geeignet – und selbst dort nicht sehr empfehlenswert, denn bis Ihr die richtige Kombination durchgeführt habt...! Als Gegner liegt er im mittleren Bereich.

Fei Long: Als Gegner liegt er etwas über dem Mittelmaß – als Kämpfer vielleicht sogar etwas darunter, denn sowohl der Rekka Ken als auch der Rising Dragon Kick sind weniger gute (Nah-) Kampfschläge. Daß er über keine Entfernungswaffen verfügt, ist ein echter Tiefschlag, den man wohl oder übel akzeptieren muß. Na ja, wenigstens kann man mit Fei Long relativ schnelle Aktionen starten. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, müßt Ihr nur darauf achten, daß Ihr ihm nicht zu lange zu nahe steht – es sei denn, Ihr habt eine gute Taktik, mit der Ihr den Kerl auf Dauer beschäftigen könnt. Luftangriffe sind überdies ziemlich riskant (Rising Dragon Kick!).

Thunder Hawk: Als Gegner ist die Rothaut verdammt mies, als Euer Kämpfer eigentlich zu gebrauchen: Fußtritte sind ziemlich wirksame Schläge (kein Wunder bei den Kindersärgen!), The Hawk, The Storm Hammer und Thunderstrike sind gute Special-Moves – in der Hitze des Gefechts jedoch schwer zu aktivieren. Besiegen könnt Ihr T. Hawk mit einigen Schlägen und Tritten in die Magengegend und an die Rübe – das funktioniert mit Dhalsim übrigens am besten (achtet aber bloß darauf, daß er Euch nicht mit einem Hawk überrascht!). Schickt ihm, wenn verfügbar, einige Feuerbälle entgegen.

Vega: Der 1967 geborene Freddy-Krüger-Fan (siehe Handschuh!) ist ein sehr guter Kämpfer und ein mieser Wi-

dersacher. Ihr solltet ihm aufgrund seines Handschuhs nicht zu nahe treten, denn die Reichweite, die er mit dem Arm hat, ist, wie auch der bei einem registrierten Treffer auftretende Energieverlust, nicht zu verachten, klaro? Zum Austricksen Eures derzeitigen Gegners ist der Claw Dive geradezu genial. Claw Roll und Claw Thrust sind super Waffen für einen Entfernungskampf.

Chun Li: Dieses Weiblein ist verflüxt schnell und verfügt über einen Feuerball namens „Kioken“, den sie, sollte sie Eure Widersacherin sein, sehr, sehr oft einsetzt. Außerdem besitzt sie zwei recht wirkungsvolle Special-Moves für den Nahkampf: Lightning Kick und Whirlwind Kick. Kämpft Ihr gegen sie, dann ist auf ihre steten Luftangriffe, die öfter in Beinangriffe münden, zu achten.

Sagat: Einer der besten Kämpfer, denn er verfügt über eine große Reichweite, eine ideale Fernkampfwaffe (Tiger Shot), er ist, trotz seiner Größe, ziemlich schnell, er verfügt über einen super Special-Move für den Nahkampf (Tiger Uppercut) und für nicht allzu große Entfernungen (Tiger Knee). Aber das macht ihn logischerweise auch zu einem gefährlichen Gegner! Vermeidet, so er Euer Widersacher ist, Luftangriffe, denn er wird Euch wahrscheinlich mit einem Tiger Knee überraschen – schießt er in Kopfhöhe, heißt's runter, andernfalls müßt Ihr Euren Hintern in die Lüfte schwingen.

Ryu: Auch er ist einer der besten! Sein Fireball ist, wie auch sein Red (Stun) Fireball, eine famose Waffe für Fernkämpfe. Für den Nahkampf grenzen Hurricane und Dragon Punch an Genialität. Er ist verdammt schnell, dies macht ihn aber auch zu einem ebenso gefährlichen Gegner. Gegen Luftangriffe weiß sich der Karatehoshi mit einem Dragon Punch zu wehren.

Zum Schluß noch ein Tip für das dritte Zwischenspiel (Holzfässer zerschlagen): Stellt Euch in die Mitte des Screens. Kommt ein Faß angerollt, zerschmettert Ihr es mit dem Fuß oder der Faust, kommt eines aus der anderen Richtung, wirbelt Ihr herum und zerstört es ebenfalls.

ANTWORTEN

DIE HEISSEERSEHNTEN

Norberts Schwierigkeiten mit den „siamesischen Zwillingen“ aus **Heimdall** weiß René Seiler zu beheben: In diesem Spiel sind die Maus-tasten mit unterschiedlichen Funktionen belegt: Ein Druck auf das linke Mausohr nimmt Gegenstände stets in der Gruppe auf, betätigt man hingegen das rechte Öhrchen, können alle Dinge auch als Einzelobjek-

te in das Inventar gelegt werden. Will heißen: Norbert muß lediglich mittels rechter Maustaste die Zahnpaare aufnehmen, und schon sind die Beißerchen getrennt.

Um in **Jungle Strike** mit dem Motorrad eine Runde drehen zu können, ist es laut Florian Waldmüller zuvor nötig, ein paar Hochhäuser im Nord-

westen des Einsatzgebietes zu zerstören. Die Vernichtung dieser Gebäude alarmiert wiederum die gepanzerten Fahrzeuge, die es ja schließlich per Zweirad zu plätten gilt. Nachdem man also die zwei Wolkenkratzer in Schutt und Asche gelegt hat, düst man zur südlich gelegenen Polizeistation und landet auf dem dafür vorgesehenen Landeplatz. Der Pilot klettert daraufhin selbstständig aus seiner Kanzel und sprintet zum bereitstehenden Feuerstuhl hinüber. Der Rest ist Geschichte...

Daniel Ertelt hilft dem kleinen **Fantastic Dizzy** (Frage

aus AJ 5/95) auf die Sprünge: Um Denzil aus dem Eis zu befreien, benötigt man das Heu (liegt gleich nebenan) und das Streichholz, das nach dem irischen Goblin zu finden ist. Will man hingegen Dozzy aufwecken, ist das Becken (im Tümpel unterhalb der Brücke, die man mit der Axt aus der Mine zerschlägt) vonnöten. Als Hitzeschutz gegen den feuerspeienden Drachen eignet sich das goldene Ei, das Dizzy von Grandpa erhält, nachdem er ihn mit Medizin (Flasche, Edelweiß und Pilz) versorgt hat. Ich hoffe, alle frustrierten Dizzys ziehen nun befriedigt über die Hügel (oder sonstwohin!)...

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Soeben kommt Jürgen Schneeberger, halb verblutet, von unzähligen Alienbissen und Roboterbeschossen schwer verletzt und ziemlich verstrahlt, aus den düsteren Toren des Planeten Azarin 2E, in denen er Tausende von großen, kleinen und unsichtbaren Aliens plus zig Roboter und Cocons eliminierte und schließlich die ganze Brut in ihren Verstecken in die Luft jagte, zurück. Noch erschöpft von den Strapazen seiner „Reise“, will er anderen, die nicht so zäh und geschickt sind und deshalb noch in den komplexen Korridoren von **Alien Breed 3 - Tower Assault CD** herumirren, seine hart erkämpften Levelcodes verraten:

Man beginnt, nachdem man den ersten Code eingegeben hat, im dunklen Stores Sector, wobei man mit Assault Gun und der NX-2 Heatsense Missile Gun (Stufe 3) bewaffnet ist. Weiter geht's im trickreichen Civilian Level mit gleicher Bewaffnung. Anschließend wagen wir einen kleinen Abstecher in den harten Military Sector, was jedoch mit der besten Wumme, die es in diesem Spiel gibt, nämlich dem Reflection Lazer (Stufe 3), nur noch halb so wild ist. Mit den letzten beiden Codes landen wir schließlich in den verschiedenen Abteilungen der letzten Instanz, dem Main Tower. Viel Spaß, und gute Besserung!

Ein weiteres CD-Schmankerl präsentiert Euch Michael Wesche, Bezwingen der **Mean Arenas CD32**.

Begeht Euch ins Paßwortmenü und gebt dort per Joypad folgende Codes ein:

Show_x_? (die „_“-Striche sind als Leerzeichen einzugeben) läßt die X, mit denen die Geheimräume gekennzeichnet sind, erscheinen.

Toofast? veranlaßt die Spielfigur, einen Zahn zuzulegen.

Killzone versetzt Euch in einen Geheimlevel, in dem viele brauchbare Items herumliegen. Im unteren Teil des Levels befindet sich eine Phiole, die Euch zu 500 Schüssen sowie 500 Megabomben verhilft.

Um **Aladdin** zu seiner holden Prinzessin zu verhelfen, bedarf es entweder endloser Joystick-Akrobatik oder aber Thorsten Quasts Cheat:

Betätigt im laufenden Spiel die P-Taste, um in den Pausen-Modus zu gelangen, und bewegt dann den Joystick nach folgendem Schema: oben; unten; links; rechts; Feuer; unten; oben; rechts; links; Feuer; unten; rechts; Feuer; rechts; unten; Feuer; oben; oben; Feuer; unten; oben; unten; Feuer.

Aladdin stößt, so Ihr Euren Stick korrekt bewegt habt, ein erfreutes „Yah“ aus und kehrt, mit eini-

gen neu belegten Tasten, in den normalen Spielmodus zurück:

F10 = Springt in den nächsten Level (mit Bonusgame).

Tasten 1 bis 9 = Katapultieren Euch in den entsprechenden Level, allerdings ohne Bonusgame!

Taste Y: Aladdin läßt sich über den ganzen Screen bewegen. Nochmaliges Drücken beendet den Effekt wieder.

Auch im Bonusgame stehen Euch nun ein paar kleine Tricks

zur Verfügung: Pausiert den Spielautomaten mittels P-Taste und drückt auf die TAB-Taste, bis das gewünschte Symbol erscheint. Haltet danach den Feuerknopf nieder und drückt einmal die TAB-Taste – Euer gewähltes Symbol ist dadurch „fixiert“. Mittels TAB-Taste geht's anschließend zum nächsten Symbol usw. Auf diese Weise lassen sich in jedem Bonusgame neun Leben ergattern!

Amiga CD-ROM CD32

3D Arena	44.-	Alfred Chicken	9.90
Amiga Tools 2	49.-	All Terrain Racing	49.-
Aminet 7/8 je	19.90	Base Jumpers	39.-
Aminet Box	49.-	Benelactor	29.-
Amiga FD Inside	22.-	Brian the Lion	24.-
AMOS PD CD 2	44.-	Chuck Rock 1+2 je	29.-
Da Capo	39.-	Elite 2	39.-
Demo Collection 1	29.-	Flink	39.-
Demo Collection 2	39.-	Gamer Gold Coll.	49.-
Deutsche Edition 1	9.90	Heimdall 2	33.-
Euroscene	38.-	Kingpin	33.-
Fresh Fish 10	29.-	Out To Lunch	15.-
Fresh Fish 1+2 je	33.-	Overkill / Lunar C	15.-
Giga PD 3.0	29.-	PGA European Tour	39.-
Global Amiga Exper.	29.90	Pinball Illusions	59.-
Magic Illusions	22.-	Power Games	14.90
Meeting Pearls	9.-	Roadkill	59.-
Meeting Pearls 2	17.-	Simon the Sorcerer	39.-
Megahits 1-5 je	19.-	Skeleton Krew	29.90
Megahits 6	49.-	Speedball 2	39.-
Network CD	39.-	Soccer Kid	29.-
Now That's ... 1+2 je	19.-	Striker	29.-
Pandora's CD	14.-	Super Skidmarks	59.-
RHS DTP Collection	39.-	Superfrog	29.-
Town of Tunes	19.-	Syndicate	64.-
United Public Domain	54.-	Tower Assault	59.-
Ten on Ten 10 CD	89.-	Ultimate Body B.	39.-

Saur/AMOK2 19,-

64er CD 29,-

Ultimedia 1/2 je 9,-

Dark Seed 29,-

Sens. Soccer 19,-

Humans 1&2 24,-

Kid Chaos 29,-

Fire & Ice 19,-

Prey 19,-

Katalog gratis!!!

Versand

Laser-Druck-Service GbR
Banater Str. 27 47178 Duisburg
Versand: Post-NN 9,- DM
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM
Tel.: 0203-4791607
Fax: 0203-4792255

Ladenverkauf

Multimedia Corner
Friedr.-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum
tögl. 10-13h u. 15-18:30 h / Sa. 10-13h
Amiga CD32 PC 3DO

Alle Tips auf einen Blick

60

DUNGEONBLASTER V

Die Rache des Staatsanwalts

31: Ein plötzlicher „Gäääld-ääh!“-Röhren macht Dir bewußt, daß der Endgegner immer noch unbesiegt ist. Du eilst also zurück in den Keller und schaust durch die einen Spalt breit geöffnete Stahltür zum Schlitzer hinüber. Wie sollst Du den bloß besiegen? Bist Du Martin? Dann lies bei 43 weiter, Ole rennt zur 55, Oskar fährt zur 9, Daffy schlägt bei 22 nach, und für Mario bleibt die 34.

32: Jemand tippt Dir von hinten auf die Schulter. Du drehst Dich um und siehst einen Herrn, der seinen Dienstausweis zückt und verkündet: „Ich bin Staatsanwalt Bröselmeier.“ Bröselmeier? Nie gehört. Brösi ist jedenfalls nicht die Schwarzrobe, mit der es neu-lich soviel Ärger gab! Jetzt wedelt er auch noch mit einem Joker vor Deiner Nase herum und plärrt: „Sehen Sie diese Anzeige der mittelbayerischen Katzenfreunde? Da wird eine CD beworben, die sich ‚Rasierte Rassekatzen in Wort und Bild‘ nennt! Das ist bestimmt nur eine Tarnung für die ‚Be-

haarte Affen von vorn und hinten‘-CD! Hiernit beschlagnahme ich dieses Heft wegen Gefahr im Durchzug!“ Du nickst gottergeben, wunderst Dich bloß, daß die Jungs immer noch nicht genug haben, und antwortest „Ja, gehen Sie ruhig schon ins Lager hinauf, ich komme gleich nach!“, streichst fünf Lebenspunkte ab, die Dich diese grausige Begegnung gekostet hat und schiebst ab durch die westliche Tür (12). Es sei denn, Du wüsst Daffy (8) oder Mario (28).

33: Kein Problem, Du drehst den Scheinwerfer Deiner Schlüssel auf und siehst sofort, daß in der Ecke ein paar Joker-Proofs vor sich hin modern. Na, dann mußt Du das Heft ja bald wieder beisammen haben. Weiter zur 4!

34: Wozu hast Du denn die Peitsche? Immer druff und Schluss ist schließlich Deine alltäglich bewährte Devise. Unter Nr. 45 siehst Du, ob sich's auch diesmal auszahlt.

35: Seufzend stiefelst, schwebst oder fährst Du in das Gewölbe und tastest systematisch die Wände ab. Pech gehabt: Du findest nichts, hörst dafür aber *unter* Dir ein an- und abschwellendes Heulen. Was soll das? Du erfährst es, als der Messestandstapel in Bewegung gerät und hydraulisch in die Höhe gefahren wird. Darunter erkennst Du eine Geheimtür, die sich nun öffnet. Der Alarm – denn das war das Heulen wohl gewesen – wird zunächst lauter und bricht dann ab. Alle Spieler hüpfen erschreckt zur 18.

36: Zentimeter um Zentimeter öffnest Du die Tür. Das Gemurmel wird lauter („...hab ein Megamonster angefordert. Das erledigt das schon...“). Plötzlich fängt die Tür so entsetzlich zu knarren an, daß Dir fast das Herz stehenbleibt. Zum Glück erschallt genau in diesem Augenblick ein fröhliches „Gäääld-uäääh! Liräää!“ – etwas gedämpft allerdings, als halte sich der Urheber des Gebrülls doch nicht direkt im

Zimmer hinter der Tür auf. Jedenfalls scheint man drinnen nicht auf Dich aufmerksam geworden zu sein, daher öffnest Du die Tür so weit, daß Du durch den Spalt schauen kannst. Du siehst... die Nummer 57.

37: Soso, im Keller wachsen keine Bäume? Hast Du Dich über das Thema vielleicht schon mal mit einem Baum unterhalten? Und was ist mit Pilzen, hä? Sind das etwa keine kleinen Bäume? Nein? Also hör auf zu maulen und schwing Dich prestissimo durch die westliche Tür zur 12!

38: Du schwebst auf Schorsch zu und beginnst ein Tänzchen, bei dem jede zufällig anwesende Brille schlagartig beschlagen würde. Schorsch hingegen schmilzt leise schmatzend dahin. Nachdem er vollständig durch den Gully geschmolzen ist, sammelst Du die fehlenden Seiten ein, wischst vorsichtig die Schmalzflecken weg und tänzelst zur 60.

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER

JETZT AUCH FÜR JAHRGANG '94



ODER

+



=



DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 ODER 94 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

50,- DM!

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Soccer Superstar	4/95	Sport	37%
Abdullah	2/95	Compilation	misstun	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Akira	4/95	Action	38%	Der Trainer Italia	12/94	Sport	59%	Letter Mathia Super Soccer	12/94	Sport	74%	Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Akira CD	5/95	Action	34%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Lotsa Trilogy (CD)	3/94	Sport	70%	Stable Masters	7/95	Sport	46%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Die Karawane der 7 Dyrasie	4/94	Abenteuer	51%	Most TV	1/92	Simulation	83%	Starland	9/94	Simulation	78%
Alien Breed Spec. Ed				Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Manchester United				Steel Business	11/94	Simulation	31%
Alien Breed Tower Assault CD	3/94	Action	73%	Drift in Space	3/94	Action	34%	F.I. Champions	3/94	Sport	70%	Stem Sieder	10/94	Strategie	69%
Alien Breed Tower Assault CD 2/95	Action	79%		Dunk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
All New World of Lemmings	2/95	Strategie	61%	Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%	Mania is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Mania's Marvelous Adventure	1/93	Action	75%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Dracula	7/94	Action	56%	Megashia 3CD	2/95	Compilation	gut	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Anstoss World Cup Edition 9/94	Sport		89%	Dragsione	2/95	Abenteuer	59%	Microcam für CD32	3/94	Action	66%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Misiles over Xenon	3/94	Action	62%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Moon City	4/94	Strategie	45%	Summer Olympics für CD32	4/94	Sport	69%
Archie Pool CD	12/94	Sport	64%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Mr. Blobby	2/93	Geschicklichkeit	39%	Superbag CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Archie Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Dungeon Master II AGA	10/95	Abenteuer	85%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Mathias Bros	7/94	Action	58%
Archie Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Eggmanator	3/94	Action	10%	Naughty Ones	3/94	Action	70%	Super Party für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Armoir Geddin II	3/94	Simulation	44%	Elfmoria	4/94	Action	85%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	65%	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Aryc Voh	10/94	Action	44%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Nick Folde's Chess I CD32	4/94	Sport	80%	Super Skidmarks CD 10/95	Sport	86%	
Banisher A1200	9/94	Action	83%	Embryo	11/94	Action	38%	Now that's what I call Games I	2/94	Compilation	mit	Super Stardust	12/94	Action	79%
Banisher CD	10/94	Action	83%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Oldtimer	3/93	Simulation	78%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Erben der Erde	3/95	Abenteuer	81%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Battle Chess CD	9/94	Strategie	68%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Pave of Fury	9/95	Action	62%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Battlelords	9/94	Action	22%	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Perihelion	3/94	Abenteuer	72%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
Battlelords CD	9/94	Action	19%	Fears AGA	9/95	Action	88%	Perihelion	3/94	Abenteuer	72%	The Blue Brothers Jakobs Adv	4/94	Geschicklichkeit	71%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	The Box	2/95	Compilation	gut
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Fifa International Soccer 12/94	Sport	85%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%	
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Firestorm für CD32	3/94	Action	27%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Last Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Berliner Spielkarte CD	2/95	Compilation	mittel	Flight of the Amazon Queen	9/93	Abenteuer	85%	Pinke	11/94	Geschicklichkeit	70%	The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
Big Foot	10/94	Compilation	mittel	Football Masters	7/95	Sport	39%	Pizza Connection	2/94	Simulation	88%	The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Polar Night Tennis Penetraly	9/94	Strategie	36%	The Mad Adventures of Pinocchio	12/94	Geschicklichkeit	82%
Biagi	2/95	Simulation	86%	For President	5/94	Simulation	19%	Power Drive	3/995	Sport	58%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bloodnet	3/95	Abenteuer	65%	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Football Total	11/94	Sport	83%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Brian the Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Prey - An Alien				The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Gloom	10/95	Action	8%	Projekt I & II Challenge (CD)	3/94	Action	69%	The Seven Gates of Jambala			
Brain Man	7/95	Strategie	45%	Grand Over 2	10/95	Strategie	66%	Puggy	3/94	Action	82%	für CD32	3/94	Action	42%
Bulldozer's (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Bubble & Squeak CD 11/94	Geschicklichkeit	87%		Guardian CD	11/94	Action	77%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Gunship 2000 für A1200	4/94	Simulation	85%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	razTrainer	9/95	Simulation	33%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	HausDie Expedition	10/94	Simulation	70%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Bundesliga Manager Hit. 9/94	Sport		91%	Heimdal 2	7/94	Abenteuer	73%	Reunion	3/94	Simulation	85%	Triple Action VI	10/94	Compilation	
Canoe Slalom 2	1/95	Strategie	73%	Heimdal 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	schwach			
Canoe Slalom 2	1/95	Sport	46%	High Sea Trader	7/95	Simulation	68%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Chambers of Shalin CD32	3/94	Sport	42%	Hin for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Hin for Six VII	10/94	Compilation	gut	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Chuck Rock II for CD10/94	Geschicklichkeit	80%		Hin for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	60%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super	Humans (CD)	7/94	Strategie	73%	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Turning Points	10/94	Compilation	mittel
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Imagens	5/94	Strategie	62%	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Twilight 2000 für A1200/94	Simulation	70%	
Colonizator	9/95	Simulation	91%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Risselheim AGA	10/94	Simulation	61%	UFO Energy Unknown	5/95	Strategie	70%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Risselheim Standard	10/94	Simulation	80%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Corkers	10/94	Compilation	schwach	Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Cricker Masters	7/95	Sport	10%	International Kards für CD32	4/94	Sport	70%	Ruffan	7/95	Geschicklichkeit	71%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Inter 3	10/94	Abenteuer	69%	Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%	Volhalla: Beyond the War	4/95	Abenteuer	44%
Crystal Dragon	11/94														



AMIGA

CD-

JOKE

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

DEMNÄCHST AUF
SCHILLERSCHEIBE

Einmal HÖLLE
und zurück

STREET
RACER

FRISCH AUS DER
SILBERMINE

GLOOM
FEARS



Grandslam
Gamer Gold

Collection



CD-NEWS

MULTIMEDIA IM EIGENBAU
NEUE HULSBECK-CD
USK IN NOTEN



AMIGA CD-ROM

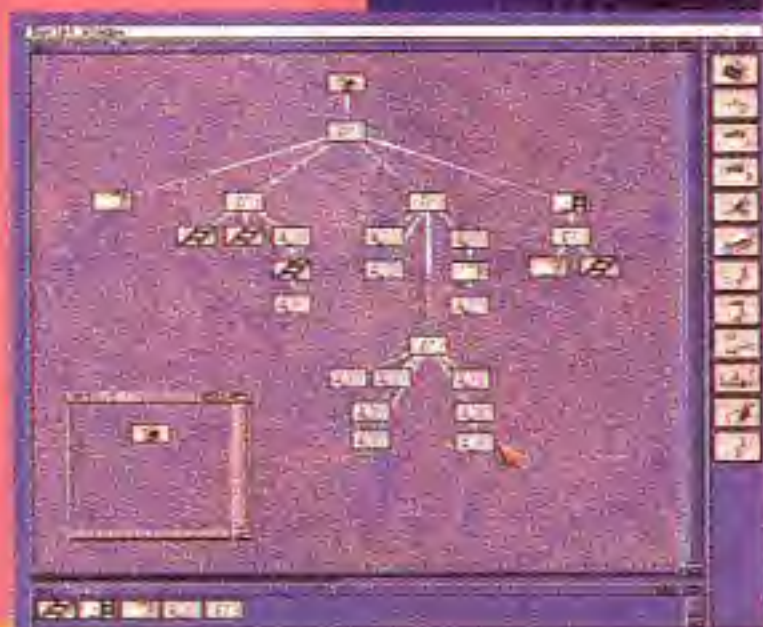


DO IT YOURSELF

Nach Norden und dann immer geradeaus: Auf diesem Weg landet man früher oder später bei den Entwicklern einer vielversprechenden neuen Autorensoftware für selbstgestrickte Multimedia-Applikationen!

Mit seiner durchdachten Benutzeroberfläche erleichtert **imageVision** das Erstellen interaktiver Präsentationen ungemein, denn bereits die uns zur Verfügung gestellte Vorabversion konnte durch die Drag & Drop-Funktion, eine umfangreiche Online-Dokumentation und problemloses Handling überzeugen. Daß dieses Tool CD-ROMs und MPEG-Karten unterstützt, ist selbstverständlich; wer damit einen Digi-Weltatlas, ein animiertes Saurier-Handbuch oder irgend etwas anderes auf die Beine stellen will, braucht dafür allerdings unbedingt einen AGA-Rechner. Zweiter Haken: Bisher ist noch kein deutscher Vertrieb gefunden. In-

teressenten wenden sich bitte direkt an den Hersteller: **Imagelab**, Tel.: 0046/455/20038



ALLE MAL HERHÖREN



Viel zu lange hat Soundmagier Chris Hülsbeck nichts mehr von sich hören lassen, jetzt können verwöhnte Ohren wieder aufatmen: „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection 1“ ist da!

Die neue CD des Maestros enthält aktuelle Musiktracks vorwiegend aus der Dance-Ecke, ein „Kolumbus“-Medley und den Siegertitel der Competition auf der letzten Scheibe, „Rainbows“. Dazu gibt's einen 200 MB großen CD-ROM-Teil mit allen je von Chris komponierten Amiga-Soundtracks im TFMX-Format – samt den verwendeten Samples als AIFF- und WAV-Dateien. Das Werk ist gegen 33,95 DM (inkl. Versand, evtl. plus Nachnahmegebühr) direkt beim Komponisten zu beziehen:

Chris Hülsbeck
Wilhelm-Leuschner-Platz 8
63225 Langen
Tel.: 06103/28435

NUMMER ACHT LEBT

Ständig landen frische Ausgaben der Aminet-Serie im CD-Schacht, die aktuelle Nummer ist die **Aminet 8** – wie immer mit brandneuer Software aus dem Inter- bzw. AmiNet. Dabei deckt die Schillerscheibe alle Digi-Wünsche ab: egal, ob es sich um PD-Spiele, Grafikdemos, Bilder, Programmiersprachen oder hilfreiche Tools handelt. Der Schwerpunkt

liegt diesmal aber bei Soundmodulen: Von den mehr als 1.000 Musiktracks sind viele achttimmig oder benutzen gar 14-Bit-Samples in Hi-Fi-Qualität. Die geforderten 25,- DM ist die CD also mal wieder wert, und an der Bezugsquelle hat sich auch nichts geändert: **Stefan Ossowski's Schatztruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

USK IN NÖTEN

Gerade hatten wir uns an die Altersfreigaben der USK gewöhnt, da stellt sich plötzlich der rheinland-pfälzische Jugendschutz quer: Er würde lieber die FSK an den Prüfungsspeck ranlassen! Obwohl die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle im bisherigen Testlauf gute Arbeit geleistet hat, soll sich nun doch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft um die Digi-Medien kümmern – zumindest wenn es nach dem besagten Bundesland geht. Ist das nun geballte rheinland-pfälzische Beamtenweisheit, oder will man einfach der zufälligerweise just hier beheimateten FSK was Gutes tun? Wir wissen es

nicht, sind aber sehr gespannt, wie der Kampf der Jugendschützer um eine einheitliche Regelung auf Bundesebene schließlich endet. Doch wohl hoffentlich ohne Blutvergießen...





STREET RACER



Was Grandslams „Bump'n'Burn" versprach, aber nicht halten konnte, will Ubi Soft im Dezember an den Start schicken: eine ebenso flotte wie lustige Kart-Raserei, bei der lauter Cartoon-Piloten im Cockpit sitzen.



Das rund ein Jahr alte SNES-Original wurde seinerzeit von der Fachpresse wegen des hochwertigen Gameplays mit Lob geradezu überschüttet – in manchem Tester-Herz konnte es sogar das legendäre „Super Mario Kart" auf den zweiten Platz verdrängen. Und wenn es nach dem Programmiererteam Vivid Image („First Samurai") geht, soll ihre speziell auf den AGA-Chipsatz abgestimmte Umsetzung sowohl auf dem A1200 als auch auf dem CD² bald die gesamte Amiga-Konkurrenz ausbremsen!

Was nun die geplanten Skurrilitäten betrifft, werden sie nicht nur das fahrende Comic-Personal betreffen, denn auch die benutzten Motorkarts bekommen recht ungewöhnliche Eigenschaften verpaßt. Damit sind weniger die Werte für Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit gemeint, sondern Sachen wie das Angriffs- und Verteidigungsvermögen; zudem führen die rasenden Seifenkisten so unsportliche Waffen wie Krückstöcke oder Kreissägen auf der Fahrt mit. Deswegen sind aber keine Gewaltorgien zu befürchten, denn der Schlagabtausch auf Rädern soll eher im Stil eines Cartoons

angelegt sein, damit der Spielspaß nicht unter Blutspritzern leidet.

Zum Gameplay: Die einsamen Wölfe der Landstraße dürfen erst üben und dann an der WM teilnehmen, während motorisierte Pärchen am Split-screen gegen den rechnergelenkten Rest der Welt antreten. Vierköpfige Teams (mit dem entsprechen-

den Joystick-Adapter) können sich sogar im Quartett in die Kurve legen – ob das auf einem vierfach geteilten Bildschirm besonders witzig ist, wird sich ja herausstellen. Des weiteren sind einige im wirklichen Rennfahrerleben nur selten auftauchende Spielmodi angekündigt. So schieben sich beim „Kart Soccer" alle acht Fahrer nach der simplen Regel „Jeder gegen jeden" gegenseitig Bälle ins Tor; dagegen wird beim „Hallen-Rumble" ein Kart nach dem anderen aus der Arena geschubst. Und schlußendlich haben die Programmierer irgendwo auch noch ein komplettes Bonusgame versteckt.

Und als ob das nicht genug wäre, verspricht man uns dazu eine unüberschaubare Vielfalt von untereinander kombinierbaren Optionen; Sudden Death- oder Ausdauer-Modus, einstellbare Handikaps bzw. Spielgeschwindigkeit sind nur einige davon. Dazu kommen speicher-

bare Bestzeiten, eine Replayfunktion, gute und weniger gute Sammelextras sowie Digi-Konkurrenten, deren Taktik sich laufend an das Können des Spielers anpaßt. Besonders neugierig sind wir jedoch auf die fertige 3D-Grafik, die trotz komplett texturierter Strecken (ein Novum am Amiga!) durch hohes Tempo auffallen soll. Akustisch hielt sich unser Vorab-Muster leider noch bedeckt, aber mit etwas Glück hören wir bereits in der nächsten Ausgabe alles, was es zu hören gibt! (rl)





Einmal HÖLLE und zurück

Wenn sich ein routinierter Horror-Autor, das englische Black Legend-Label und britisch-schwarzer Humor zu einer Höllenfahrt zusammenschließen, kann wohl nur eins dabei herauskommen: ein teuflisch originelles Adventure!

„Ich bin Aaargh, Dämon zweiter Klasse und gekommen, um die Welt zu retten. Du siehst, alles ist in bester Ordnung...“ Dieses Zitat aus dem neuesten Streich der schwarzen Legenden soll Euch schon mal darauf einstimmen, was in drei Teufels Namen noch vor Weihnachten zu Eurer ganz privaten Abenteuerhölle auf CD werden könnte...

Aber wie so ziemlich jedes bessere Verhängnis hat auch dieses eine Vorgeschichte: Der Auslöser allen Unheils ist eine unmittelbar bevorstehende Sternkonstellation, wie sie nur alle 250 Millionen Jahre einmal auftritt. Bei dieser Gelegenheit pflegt nämlich gern ein Dimensionsriß zu erscheinen, durch den die Hölle ihre unhimmlichen Heerscharen auf die Erde loslassen kann. Natürlich wollen wieder irgendwelche Langweiler genau das verhindern – obwohl man sich da gar nicht mehr so sicher ist, wenn man das für diesen heiklen Job ausgesuchte Personal einmal näher in Augenschein nimmt. Denn Malcom, ein abgehalfterter Ex-Agent des Scotland Yard, seine von

der Dämonin Aaargh besessene Freundin Alice und der Gnom Gurk bilden ein Heldenteam, das selbst Satan persönlich zum Lachen bringen könnte!

Um die Sache noch weiter zu komplizieren, steckt Aaargh nicht nur in Alice, sondern diese ihrerseits auch im Körper der Dämonin – und in trauter Gemeinsamkeit schwitzen die beiden Seelentauscherinnen in der Hölle. Dort müssen sie sich mit Nagelkopf, dem Herrscher der Finsternis, herumschlagen, der zudem von einer gnadenlosen Bürokratenriege unterstützt wird. Außerdem gibt es da noch den „Alten Herrn“, der sich ungefragt in die ganze Chose einmischt, dazu eine etwas begriffsstutzige Polizei, einen ebenfalls nicht gerade genialen Secret Service und viele weitere Kostproben britischer Witzschkeit.

Während der seriöse Teil der Leserschaft (also meine Mutter, der ich an Mike vorbei ein Freiabo beschaffen konnte) jetzt wahrscheinlich schwer an dieser kurzen Inhaltsbeschreibung zu kauen hat, dürften Experten des methodisch betriebenen

Wahnsinns längst gemerkt haben, was wir nun als Überraschungs-Knallbonbon in die ahnungslose Menge werfen: Der Stoff basiert auf einem gleichnamigen Hefroman aus der „Dämonen-Land“-Reihe des Bastei/Lübbe-Verlags! Verantwortlich für die mitten aus dem Leben gegriffene Story zeichnet ein gewisser Michael Schönenbröcher, und der hat ja bereits den literarischen Hintergrund zum „Seelenturm“ verfaßt. Was der Mann im Hauptberuf sonst noch so macht, könnt Ihr im Extrakasten nachlesen, hier werfen wir statt dessen noch einen Blick auf die technische Ausstattung der Digi-Hölle.

So hat der Leibhaftige sein Stübchen mit tollen Cartoongrafiken möbliert, die stilistisch auch ganz ausgezeichnet zum schrägschilligen Humor der Geschichte passen. Gesprochen wird im Orkus lupenreines Deutsch, aber auch die dorthin verbannten Musiker und Lärmmacher ha-





ben ihr Handwerk im Jenseits nicht verlernt. Wie es im einzelnen um die Steuerung bestellt ist, hat sich allerdings noch nicht bis zu uns auf Wolke sieben herumgesprochen; wir wissen bloß, daß sie komplett auf Menüs verzichtet wird und je nach Lage der Dinge bis zu vier verschiedene Handlungsträger unterstützt, die der Spieler durch das kunstvoll ausgebreitete Schlamassel bugsieren darf. Wie dem auch sei, auf alle Fälle solltet Ihr in nächster Zeit nicht Eure gesamte Kohle für Oblaten und Weihrauch verbraten, denn möglicherweise braucht Ihr sie ja schon bald für Einmal Hölle und zurück – die vielversprechendste Reise in den Untergrund, seit es englischen Humor gibt! (jn)



IM DÄMONEN-LAND

Belesene Horror-Fans kennen und schätzen die diversen Heftserien von Bastien/Lübbe seit langem, ob diese nun „Vampira“, „John Sinclair“ oder eben „Dämonen-Land“ heißen. Doch während die erstgenannten Reihen (ähnlich wie die berühmte Raumfahrersaga „Perry Rhodan“ von der Konkurrenz) auf wohlorganisierte Handlungszyklen bauen, besteht das Grusel-Ländle eher aus einem kunterbunten Flickenteppich von Neuerscheinungen und älteren Highlights, die inhaltlich regelmäßig herzlich wenig miteinander gemein haben. Das soll nun aber nicht heißen, daß dabei auch qualitativ der Beelzebub regiert – wie die auf dem Foto gezeigte Auswahl beweist, sind sich selbst so prominente Autoren wie Wolfgang

Hohlbein nicht zu schade für einen gelegentlichen Ausflug in diese dämonische Gegend.

Der im Text erwähnte Michael Schönbacher betreut nun unter dem Pseudonym „Monster Mike“ die Leserbriefseiten von „Vampira“ und „Dämonen-Land“, wo er sich als zynisch-schnoddriger „Beichtvater“ für die sorgengeplagten Leser bereits einen stattlichen Bekanntheitsgrad erschrieben hat. Und wenn der große Meister mal ein bißchen Zeit übrig hat, verfaßt er hin und wieder sogar selbst einen Roman. Zum Beispiel einen, dessen Handlungsfaden bis in die Hölle und zurück reicht! Womit der Teufelskreis sich wieder schließt...



MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...

"AUCH FÜR AMIGA-CD!"



MULTIMEDIA
JOKER
MULTIMEDIA

PLUS CD

ALLE WEIHNACHTS-HIGHLIGHTS
FÜR PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, SATURN & PLAYSTATION

FRANKENSTEIN
INCIDENT AT ROSWELL
STAR TREK OMNIPEDIA
CRUSADER
WIPEOUT
BUG!



MULTIMEDIA
JOKER
MULTIMEDIA

PLUS CD

ALLE WEIHNACHTS-HIGHLIGHTS
FÜR PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, SATURN & PLAYSTATION

FRANKENSTEIN
INCIDENT AT ROSWELL
STAR TREK OMNIPEDIA
CRUSADER
WIPEOUT
BUG!

MULTIMEDIA TOTAL
AM PRÜFSTAND!

Windows 95

LOWDOWN

MIT MULTIMEDIA
STADTFÜHRER
ZU DEN INTERESSANTESTEN
EVENTS IN DEUTSCHLAND

ALLE WEIHNACHTS-HIGHLIGHTS
FÜR PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, SATURN & PLAYSTATION

WAHLWEISE MIT UND OHNE SPEKTAKULÄRE CD!

JETZT WIEDER BRANDNEU AM KIOSK!

Das große Duell der Dungeons

GLOOM vs. FEARS



Was Disketten-Schlächtern recht ist, kann CD-Söldnern nur billig sein: Zwei aktuelle Actiondungeons im schmucken AGA-Outfit sind bereits nach wenigen Wochen von der Floppy auf die Schillerscheibe umgezogen – wir haben uns hüben wie drüben in den texturierten 3D-Gängen umgesehen!





Angriff von allen Seiten



Aus dir mach' ich Blechsalat!



Zwei Spieler bekriegen sich am Splitscreen

GLOOM

Bei einer Konvertierungszeit von knapp vier Wochen lassen sich die Neuerungen gegenüber der Disk-Ausführung erwartungsgemäß schnell abhaken: Man spart sich nun den Nebenjob als Floppy-DJ, basta. Die vielfältigen multimedialen Fähigkeiten der Schillerscheibe wurden dagegen leider überhaupt nicht genutzt, denn Optik, Sound, Steuerung und Gameplay hat der Hersteller Black Magic um keinen Deut geändert. Nicht mal ein Intro oder wenigstens tolle CD-Musik gönnen uns die Konvertierer – und so bezieht Gloom seinen Reiz nach wie vor allein aus der spannenden Hatz durch flüssig scrollende 3D-Dungeons mit texturierten Kerkerwänden. Eher zu Brechreiz führt dagegen bei Menschen mit schwachem Magen die Terror-Aufmachung des Spiels, die klar die Grenzen des Akzeptablen überschreitet: Wie schon beim Test der Diskversion sind wir auch weiterhin nicht bereit, all die Todesschreie und herumspritzenden Blutklumpen, Gedärme oder Leichenteile mit einer Note für den „Spiel Spaß“ bzw. den davon abhängigen Gesamteindruck zu würdigen...

Hinter derlei Gewaltexzessen verbirgt sich jedoch ein recht überzeugendes Gameplay, das man gar nicht extra in den großen Bottich mit dem roten Lebenssaft tunken hätte müssen. Solisten befrieden die im High-Tech- oder Organo-Stil aufgemachten 3D-Keller natürlich im Alleingang; dagegen dürfen Söldner-Pärchen entweder zwei Rechner per (Null-)Modem verkuppeln und sich die Angreifer via Vollbild zur Brust nehmen – oder sie tragen Versteckspiele am verkleinerten Splitscreen in eigens dafür eingerichteten Labyrinthen aus. Unabhängig von der Teilnehmerzahl läßt sich der immer geladene Standard-Ballermann durch das Aufkloppen entsprechender Icons zur Megawumme ausbauen oder gegen Flammenwerfer und andere Monsterkanonen eintauschen. Weitere Sammelsymbole stehen für wärmeempfindliche Infrarotbrillen oder frischen Energie nachschub für die durch häufigen Beschuß angegriffenen Lebensgeister.

Ansonsten darf man in den Kellern des Todes viele Schalter betätigen und so rotierende Riesenschaukeln in Gang setzen, Tore öffnen und Teleporter aktivieren. Auch Kämpfe mit Zwischengegnern stehen hier auf dem Marschplan durch das im Unterschied zum Konkurrenten Fears komplett ebenerdig angelegte Gebäude. Man findet also keine Treppen, Abgründe oder Aufzüge, aber dafür sind die Räumlichkeiten so verschachtelt, daß man sich mangels Automapping trotzdem ganz wunderbar darin verlaufen kann. Hat man dabei zugleich die drei Leben ausgehaucht, steht wegen fehlender Continues bzw. Le-

velcodes gleich der totale Neuanfang auf dem Programm.

Auf AGA-Amigas mit RÖMer-Zusatz läßt sich der Schiller-Dungeon auf Festplatte umkopieren und unterstützt dort Maus, Stick und Tastatur. Genau dasselbe tut Fears; doch hier wie dort gilt auch, daß sich bestimmte Bewegungsarten des Helden (etwa der „Seitenschleicher“) nur mit dem CD²-Pad wirklich optimal ausführen lassen.

FEARS

Gut, dann werfen wir mal ein schwarzes Auge auf das vom DSA-Konvertierer Artie vertriebene Gemeinschaftsprojekt des Newcomer-Teams Manyk und der Demologen von Bomb-Software. Fears hat zwar einige Wochen länger zum Sprung auf die Schillerscheibe benötigt als sein Gegenspieler, CD-spezifische Eigenheiten wurden deswegen aber auch hier nicht eingebaut. Das hat bei einem normalen (also nicht mit SX1/32-Erweiterung zum Computer ausgebauten) CD² den speziellen Nachteil, daß der mitgelieferte Level-Editor dann nicht sinnvoll nutzbar ist – die selbstgestrickten Labyrinth sind hier nämlich weder speicher- noch spielbar. Bei AGA-Amigas mit RÖMischem Untermieter sieht die Sache freilich anders aus: Hier kommt vor allem dann Freude auf, wenn eine Fast-RAM-Erweiterung



Kellerhatz mit viel Rabatz



oder Turbokarte die 3D-Optik auf Touren bringt. Ähnlich wie bei Gloom braucht man im Vollbild-Modus mit allen Texturen derartige Power-Konfigurationen für eine ruckfreie Grafik, während man dazu am Standard-Rechner den Detailgrad und/oder die Größe des Bildausschnitts herunterregeln muß.

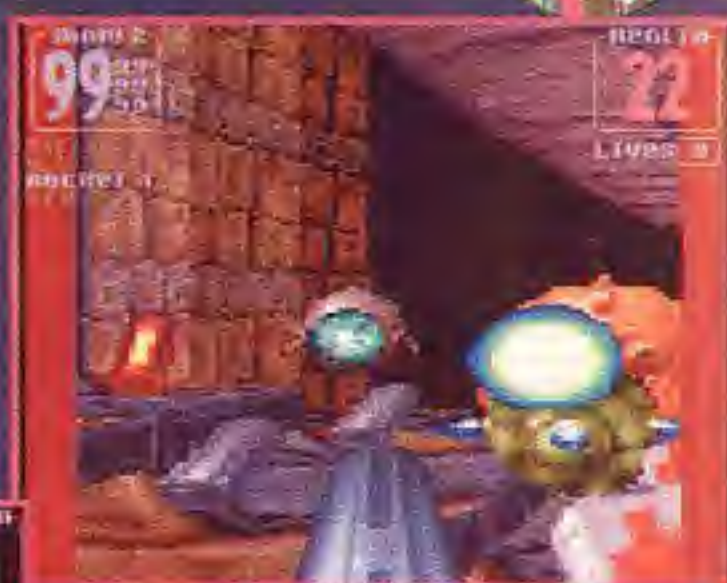
Nun zum eigentlichen Gameplay, bei dem natürlich noch mehr Gemeinsamkeiten der verfeindeten Brüder auftauchen. Die Single- oder per (Null-) Modem verkabelten Duo-Söldner streifen dabei durch düstere Labyrinth voller Säureseen, Geheimräume und verwinkelter Treppenflure, wobei gottlob eine praxistaugliche Automappingfunktion das Zurechtfinden in den 30 Levels erleichtert. Man kann dort Monstern in allen Größen, Farben und Formen (inklusive zweier Endgegner) Saures geben, bevor es durch das Tor zum nächsten Abschnitt geht. Dafür rückt der Waffenwart anfangs zwar nur eine schlichte Flinte heraus, aber aufmerksame Helden entdecken auf ihrer Wanderung alsbald effiziente MGs, Flammenwerfer und andere Extrawaffen mit vermehrtem Schadstoffausstoß – vogelwildes Metzgerwerkzeug wie z.B. Kreillsagen wurden für den sensiblen deutschen Markt jedoch entfernt. Vornehmlich in den abgelegensten Kammern lagern allerdings auch hierzulande Munitionskisten. Zusatzleben und Energieriegel, während die Continuefunktion unvorsichtige Söldner über den vorzeitigen Verlust der drei Anfangsleben hinwegtröstet.

Zwei Unterschiede zu Gloom fallen besonders stark ins Auge: Einmal enthält Fears einige fast schon dem Adventure-Genre zurechenbare Spielelemente, wobei die enorme Cleverheit der Gegner die Härte der Rätselnüßchen aber immer noch um ein paar Grade übertrifft. Außerdem ist die Action hier nicht ganz so hektisch und

bedeutend weniger blutrünstig. Denn statt Zombies oder anderen Beinahe-Menschen knabbern völlig blutleere und leider auch etwas lieblos animierte Tentakelwesen an der Energieleiste. Sie tun das auch nicht mehr ganz so unbarmherzig wie bei der von uns getesteten (Presse-) Diskversion, zudem ist nun der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen justierbar.



Da biste platt!



Wer pirscht sich da von vorn heran?



Diese Schlucht ist schwer bewacht



DIE ENTSCHEIDUNG

Die einander recht ähnlichen Actiondungeons überzeugen beide durch ihr spannendes Gameplay, die fesselnde Soundkulisse (Titelmusik, Sound-FX, etwas Sprachausgabe) und eine grandiose 3D-Optik, wie man sie in dieser Qualität am Amiga noch vor einem Jahr für vollkommen ausgeschlossen gehalten hätte. Dabei wirkt die Fears-Optik bunter und weniger klobig, während das actionbetontere Gloom die lebendigeren Figuren enthält – andererseits leidet die Animation hier spürbar unter der relativ grobkörnigen Grafik. Wer sich da nicht recht entscheiden kann, darf es ruhig mit den wahren Fans halten und beide Titel in den heimischen Dungeon zerren. Ansonsten sollte man im Zweifelsfall aber dem abwechslungsreicheren Fears den Vorzug geben. Nicht zuletzt auch, weil man im Sinne zukünftig nicht noch restriktiverer Jugendschutzbestimmungen derart ausufernde Brutalität, wie sie Gloom aufweist, nicht unbedingt durch einen Kauf unterstützen sollte... (rl)

GLOOM
(BLACK MAGIC)

FEARS
(ATTIC)

3D-DUNGEONACTION



??%

„BRUTAL“

85%

„HART“

76%	GRAFIK	82%
88%	ANIMATION	90%
70%	MUSIK	73%
75%	SOUND-FX	75%
79%	HANDHABUNG	80%
??%	DAUERSPASS	86%

3 STUFEN | **FÜR GEÜBTE**
PREIS je DM 79,-



EINGABEMEDIUM	
PAD/MAUS/TASTATUR	PAD/MAUS/TASTATUR
SPEICHERBAR	
NEIN	SPIELSTANDE AUF DISK
DEUTSCH	
NEIN	ANLEITUNG



Komplex in Bedienung und Möglichkeiten: der Leveleditor



NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

Fest steht schon mal, daß wir hier das Highlight der Scheibe vor uns haben: Zwei Plätze und drei Modi (Training, Strokeplay, Turnier) für bis zu vier menschliche Golfer werden geboten, wobei auch Wind und Wetter mitspielen, was die sportliche Herausforderung angenehm realistisch macht. Dazu zittern 16 Schläger dem Einsatz entgegen, während ein etwas grobes Gitternetz ihrem Besitzer das Putten erleichtert. Die Präsentation fährt 256 Farben, CD-Musik und Sprachausgabe auf, und auch die Maus- bzw. Padsteuerung kann durchaus überzeugen. Somit steht es 1:0 für Grandslam!



CD³² Gamer Gold Collection

Grandslam hat auf dieser Compilation ein Golfspiel und ein 3D-Rennen aus eigener Produktion mit einer Pseudo-Flugsim von Rasputin zusammengefaßt. Ist das nun ein traumhaftes Trio oder gar ein dreifacher Reinfall?

JETSTRIKE

Acht Piloten umfaßt das Rasputin-Geschwader, das die 200 Missionen mit rund 60 unterschiedlichen Fluggeräten absolvieren darf. Drei Knöpfe des Pads sind dabei für die Bewaffnung abkommandiert, der 60 verschiedene Knallkörper angehören – nicht mal vor Atombomben schrecken die Programmierer zurück! Auch sonst beweisen sie vor allem ihren schlechten Geschmack, denn der vermeintliche Flugi entpuppt sich schnell als ganz übles 2D-Actiongame. Da kann selbst die passable Grafik zusammen mit der CD-Musik und den gelungenen Sound-FX nichts mehr retten: Die absolut indiskutable Steuerung macht es praktisch unmöglich, gleichzeitig zu schießen, den Vogel in der Luft zu halten und den Gegnern auszuweichen. Also nehmen wir Grandslam den gerade zuerkannten Punkt gleich wieder ab.



BUMP'N'BURN

Ein oder zwei Piloten (im Duo-Modus am Splitscreen) können sich bei diesem 3D-Autorennen an einem uralten Spielprinzip ergötzen: Während der Fahrt aufgesammelte Sterne verwandeln sich flugs in Raketen, Öllachen etc. – lauter Sachen, die's dem Gegner schwerermachen. Alle Verkehrsteilnehmer leiden dagegen unter Naturkatastrophen wie Schneebällen oder Schlammputzen auf der Piste, und last not least hat die Straßenreinigung auch Geldstücke übersehen, die der ehrliche Finder in bessere Motoren oder Reifen investieren darf. Das alles gibt's in drei Schwierigkeitsgraden, wobei drei Continues auch Anfängern weiterhelfen, die sich mit der unpräzisen Padsteuerung durch das optisch und akustisch nicht gerade spektakuläre Verkehrsgeschehen quälen. Alles in allem ist die Geschichte höchstens ein halbes Pünktchen wert.



So, jetzt wissen wir's: Sportler können bei der betagten Golfsim von Nick Faldo nach wie vor vergnügt zuschlagen, während die Bleifüße bei Bump'n'Burn eher noch ein bißchen schwerer werden – Jetstrike ist jedoch ein klarer Fall für den Sondermüll. Und alles zusammen? Nun ja, wenn der Händler sonst gar nichts im Regal und man selbst ein paar Mark zuviel in der Tasche hat... (mash)

CD³² GAMER GOLD COLLECTION (GRANDSLAM)

57%

„DURCHWACHSEN“



PREIS

DM 69,-



GRAFIK
ANIMATION
MUSIK
SOUND-FX
HANDHABUNG
DAUERSPASS

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

72%
70%
66%
69%
72%
76%

VARIABEL:
2 STUFEN

JOYPAD/MAUS
NEIN
ANLEITUNG

JETSTRIKE

56%
60%
79%
72%
11%
17%

FÜR KAMIKAZE-PILOTEN

JOYPAD
PASSWÖRTER
ANLEITUNG

BUMP'N'BURN

60%
62%
66%
60%
55%
58%

VARIABEL:
3 STUFEN

JOYPAD
NEIN
ANLEITUNG



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (081 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00-18:00, FR. 9:00-17:00

Laden in KASSEL

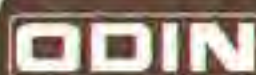
Fünffensterstraße 9

Mo. - Fr. 9:00-18:00, Sa. 10:00-14:00

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9:00-13:00 + 13:30-18:00,
 Sa. 9:00-12:30



Versand in Österreich ab 30.10.

Tel.: 02763/2047

Mo. - Fr. 9:00-17:00 Uhr

Hauptstraße 5
 A-3181 St. Veit/Gölsen

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x8

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
 AWARD WINNERS PLATINUM INKL. LEMMINGS /
 CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT. 75,90

**3 PACK COMPILATION inkl.
 PREM. MANAGER 2 / SPACE
 CRUSADE / ZOOL 2**
 DT. ANLEITUNG 29,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 POST. UND. 59,90

**APPROACH TRAINER
 (AIRBUS)**
 KOMPL. DT. 65,90

BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH 54,90

DER SEELENTURM
 KOMPL. DT. NUR A 1200 65,90

BUNDESLEGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

BIING!

KOMPL. DT. GMS + HDL 79,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

**CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - INKL.
 LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION /
 MONKEY ISLANDS 1 / ZAK MC KRACKEN**
 KOMPL. DT. 1MB 89,90

DER MASTER KOMPL. DEUTSCH 59,90

COLONIZATION
 KOMPL. DT. 69,90

DE MORDLANDER KOMPL. DT. 54,90

**DUNGEON MASTER II
 - LEGEND OF SKULLKEEP -**
 KOMPL. DT. NUR A 1200 75,90

DORFELPASS (ANTHUS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90

DER REEDER
 KOMPL. DEUTSCH 85,90

ERDEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 54,90

FEARS

KOMPL. DEUTSCH (NUR A 1200/1200+) 69,90

FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 89,90
 FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90
 FUßBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90
 GLOOM DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200) 59,90
 HANG DE LUKE KOMPL. DT. 49,90
 HATTRICK BUNDESLEGA MANAGER 2 KOMPL. DT. 79,90
 JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

HOLLYWOOD PICTURES
 KOMPL. DEUTSCH 69,90

KINGS QUEST II KOMPL. DEUTSCH 1 MB 89,90
 LILLYPOP DT. ANL. 49,90
 LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 89,90
 MARELLEUS DT. ANL. 34,90
 NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 75,90
 PAWS OF FURY DT. ANLEITUNG 49,90

MAD NEWS
 KOMPL. DT. 69,90

PGA EURO TOUR DT. ANL. 54,90

SENSIBLE GOLF
 DT. ANL. 59,90

PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 89,90
 POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90
 RAYTRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90

AMIGA

SIMON THE SORCERER II KOMPL. DT. 79,90

SUPER STREET FIGHTER 2
 DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200) 59,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90

VIROCOP (AUCH A1200)
 DT. ANLEITUNG 49,90

SHAO FU DT. ANLEITUNG 55,90
 SKIDMARKS 1 - SUPER SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 54,90
 SPACEWARD HOR KOMPL. DT. 75,90

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -
 KOMPL. DT. NUR A 1200 29,90

STARLUST SPECIAL EDITION DT. ANL. 29,90
 TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90
 TURBO TRAK DT. HANDBUCH 54,90

WHALES VOYAGE II
 KOMPL. DT. 65,90

X-IT DT. ANLEITUNG 39,90

WHEELSPIN
 DT. ANL. 59,90

WILLI LEMMINGS FUßBALL MANAGER K. D. 59,90
 WORLD OF BUSINESS INKL. WINTER / MAD TV /
 TRAVELWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 89,90
 ZEROWOLF DT. ANLEITUNG 69,90
 ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT. 69,90

AMIGA Sonderposten

3-D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 19,90
 A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 19,90
 ANCHER MO FAN POOL BILLARD 34,90
 ARMYLITE 9,90
 AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 29,90
 AWARD WINNERS 2 COMPILATION INKL. 19,90
 ZEROL / SENSIBLE SOCCER / ELITE 19,90
 JIMMY WHITE SMOOKER DT. ANL. 19,90
 BIT FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 19,90
 BEASTLORD DT. ANL. 19,90
 BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT. 24,90

CIVILIZATION
 NUR A 1200 19,90

BULLE TOMATO GAME 14,90
 BITTAR BROTHERS COMPILATION VOL. 1 DT. ANL. 19,90
 BURBA N STIK DT. ANL. 19,90
 BUCKHAN 29,90
 CHAOS ENGINE 19,90

**COMBAT CLASSICS 3 COLLECTION INKL.
 GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE / CAMPAIGN**
 DT. ANLEITUNG 1MB 29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE INKL. FLASHBACK 19,90
 OPERATION STEALTH / FUTURE WARS /
 CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90
 COLONEL BRIGGS - SIERRA - DT. ANL. 19,90
 CROSS CHECK (ISHOCKEY) KOMPL. DT. 29,90
 DAS SCHWARZE AUDE SCHOKKSAHLJUNGE K. DT. 49,90
 DESERT STRIKE 29,90
 DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90
 DINGSOI! KOMPL. DT. 9,90
 DOGBRIGHT - MICROPHONE - DT. HANDBUCH 1MB 39,90

**FORMULA ONE
 GRAND PRIX**
 DT. ANLEITUNG 1MB 19,90

DREAMWEB KOMPL. DT. NUR A 1200 29,90
 DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90
 DUNE II - BATTLE OF ANAKIS - 34,90
 ELIMINATOR DT. ANLEITUNG 19,90
 ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 29,90
 ELITE FLUG DT. ANL. 39,90
 EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90
 EMILY HUGHES INT. SOCCER 9,90

DER CLOU
 KOMPL. DT. 24,90

EPIC DT. ANL. 29,90

AMIGA Sonderposten

F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 19,90

DRAGON STONE
 24,90

FOOTBALL GLORY DT. ANLEITUNG 19,90

EISHOCKEY MANAGER
 INKL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH 19,90

ELISCHBRAD KOMPL. DT. 9,90

FIELDS OF GLORY
 DT. ANLEITUNG 19,90

DIOLINS 3 KOMPL. DT. 1MB 79,90

**FIFA INTERNATIONAL
 SOCCER**
 KOMPL. DT. 29,90

GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 19,90
 HERO QUEST 2 - LEGACY OF SORASIS - 29,90
 HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1MB 39,90
 HISTORY BOOK OF GAMES 3 DT. ANL. 29,90
 INDIANAPOLIS 500 35,90
 INDIANAPOLIS 500 ADVENTURE KOMPL. DT. 24,90
 INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 19,90
 ISHAR II KOMPL. DT. 29,90
 JIMMY WHITE SMOOKER 34,90
 KID CHAOS DT. ANL. 19,90
 KINGPIN - ARCADE SPORTS BOWLING - DT. ANL. 29,90
 KINGS QUEST 1 DT. ANL. 29,90
 KINGS QUEST 2 DT. ANL. 29,90

JURASSIC PARK
 DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST III DT. ANL. 29,90
 KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90
 KINGS QUEST 5 29,90
 KINGS QUEST 6 29,90
 KINGS QUEST 7 29,90
 KINGS QUEST 8 29,90
 KINGS QUEST 9 29,90
 KINGS QUEST 10 29,90

**LOTHAR MATTHAEUS
 SUPERSOCCER**
 KOMPL. DT. 29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 9,90
 MT TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
 MANHUNTER NEW YORK 29,90
 MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90

**NAPOLEONICS
 inkl. AUSTERLITZ
 BORODINO & WATERLOO**
 29,90

MONSTERBUSINESS 5,90

MR. NUTZ
 DT. ANL. 24,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

OLDTIMER
 KOMPL. DT. 44,90

POLICE QUEST 1 1MB 34,90
 POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL. 34,90
 POLICE QUEST 3 1 MB 34,90
 ROLLS OF DARKNESS KOMPL. DEUTSCH 1 MB 34,90
 POPULOUS INKL. PROMISED LAND 29,90
 POPULOUS 2 29,90
 POWERMONSTER INKL. WWW DATA DISK 29,90

PREMIERE MANAGER 3
 1 MB 29,90

QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 39,90
 QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL. 39,90
 REACH FOR THE SKIES 29,90
 REUNION DT. ANL. 1MB 19,90
 RESKAAT KOMPL. DT. 9,90
 ROAD RASH 1MB 29,90
 ROME AD 92 DT. ANL. 29,90

AMIGA Sonderposten

SECOND SAMURAI 19,90

PATRIZIER
 KOMPL. DT. 49,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90

ROBINSONS REQUIEM
 DT. ANL. 29,90

SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 29,90

RUFF N RUMBLE
 DT. ANLEITUNG 19,90

SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 79,90

**SIM CLASSICS INKL. SIM CITY /
 SIM LIFE / SIM ANT**
 1 MB 35,90

SKIDMARKS 1 MB 19,90
 SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 19,90
 SPACE QUEST 1 - SIERRA - 29,90
 SPACE QUEST 2 DT. ANLEITUNG 34,90
 SPACE QUEST 3 1MB 29,90
 STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90
 SUBURBAN COMMANDO 19,90
 SYNDICATE 39,90

STARLORD
 DT. HANDBUCH 19,90

TETRIS & 7 COLOURS DT. ANL. 19,90

THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN 79,90

THEME PARK
 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

TOP GEAR'S DT. ANL. 29,90
 TROLLS 19,90
 TURRICAN II 19,90
 URIDUN I DT. ANL. 29,90
 VWAR IN THE GULF KOMPL. DT. 19,90
 WATERLOO DT. ANL. 4,90
 WETTER DASS... 17 KOMPL. DT. 9,90
 WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB 29,90
 WING COMMANDER 1MB KOMPL. DT. 29,90
 WOLFOHLD 19,90
 ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 29,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
 BASE JUMPERS DT. ANLEITUNG 39,90
 CHAOS ENGINE 19,90
 D-GENERATION DT. ANL. 49,90
 DANGEROUS STREETS 59,90
 FEARS KOMPL. DT. 59,90
 FIRE & ICE 19,90
 GLOBAL EFFECT DT. ANL. 39,90
 LEMMINGS 24,90
 LAST NINJA 2 19,90
 MORPH 59,90
 ROBOCODE - JAMES HOND 19,90
 HYPER CLIP GOLF 24,90
 SEELENTURM KOMPL. DT. 59,90
 SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL 19,90
 SHADOW FIGHTER 24,90
 SKELETON CREW 19,90
 UNATISE 14,90
 ZSOL 19,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90
 DRING / KOMPL. DT. 79,90
 DER CLOU KOMPL. DT. 24,90
 DER MASTER KOMPL. DEUTSCH 49,90
 DER REEDER KOMPL. DT. 89,90
 DORFELPASS (ANTHUS & WORLD CUP) KPL. 79,90
 FUßBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 79,90
 HANG DE LUKE KOMPL. DT. 49,90
 HATTRICK - BUNDESLEGA MANAGER 3 - KPL. DT. 79,90
 LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90
 LION KING DT. ANL. 79,90
 PINBALL ILLUSIONS (DT. ANLEITUNG) 69,90
 ROBOCODE - JAMES HOND 2 - 9,90
 SOCCER KID 19,90
 U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 29,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 6,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand, Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Was macht eigentlich

ASCON

Die in Gütersloh residierende Softwareschmiede beglückt die Welt zwar nur selten, dann aber mit um so gehaltvolleren Simulationen. Da drängt sich natürlich die Frage auf, was eigentlich die nächste macht?!



Entwicklungsleiter Jürgen Kersting

Daß in dem seit 1991 existierenden Unternehmen größter Wert auf Qualität gelegt wird, zahlte sich schon bei dem 1992 erschienenen Erstlingswerk „Der Patrizier“ aus – bis heute zählt das Programm zu den besten historischen Seehandelssims, die man für Geld kaufen kann. Die Kohle, die man in Gütersloh mit dem Bestseller machte, wurde 1993 zur Gründung der Londoner Zweigstelle „Ascon Limited“ verwendet. Im WM-Jahr 94 veröffentlichte man dann den mit einer für das Genre richtungsweisenden Optik ausgestatteten Soccermanager „Anstöß“, dem alsbald die Länderteam-Variante „Anstöß World Cup Edition“ folgen sollte. Und erst vor wenigen Monaten schlug die Geburtsstunde der preiswerten „Classic Line“, bei der bekannte Klassiker in innerlich und äußerlich aufpolierter Form erscheinen: Eröffnen durfte sie die überarbeitete Ralf Glau-Sim „Hanse – Die Expedition“. Als nächste Großtat hat Ascon mit „Pole-Position“ eine Managementsimulation aus dem Formel-1-Zirkus angekündigt, zu der es auch eine Action-Erweiterung geben soll – Fragen zu diesem für den Hersteller eher ungewöhnlichen Projekt und weiteren Zukunftsplänen beantwortete uns der 32jährige Entwicklungschef Jürgen Kersting.

?: Hallo, Jürgen, erzähl uns doch erst mal, was du bei Ascon so alles treibst.

JK: In erster Linie bin ich Entwicklungschef, momentan betreue ich dabei als Projektleiter sowohl „Pole-Position“ als auch eine Heli-Sim für den PC namens „Das Hexagon-Kartell“.

?: Erklär uns das doch bitte

etwas konkreter, aber ganz langsam zum Mitdenken!

JK: Also, ich trage die Gesamtverantwortung für die Realisierung der einzelnen Projekte. Das heißt zum Beispiel, ich helfe dabei, Spielkonzepte zu entwickeln, kümmere mich um das Design und die Mitarbeiterkoordination, lasse mir Marketingideen ein-

fallen und behalte bei all dem auch noch die Interessen unserer Kunden im Auge. Und so nebenbei habe ich eben meinen ersten Roman vollendet, aus dem der Handlungsrahmen für „Das Hexagon-Kartell“ entnommen wurde. ? : Welche Ausbildung braucht man denn für einen derart anspruchsvollen Job?

JK: Eigentlich bin ich gelernter Maschinenschlosser, die entsprechenden Computerkenntnisse habe ich mir über zehn Jahre hinweg in langen Nachtsitzungen mit meinem Rechner selbst angeeignet. Vor fünf Jahren bin ich dann bei Corona eingestiegen, und vor zweieinhalb Jahren wechselte ich zu Ascon.

?: Was hat dir dein neuer Boß Holger Flöttmann dort zuerst aufs Auge gedrückt?

JK: Zunächst war ich an der

Amigaversion von „Der Patrizier“ beteiligt, anschließend habe ich die Projektleitung der „Anstöß World Cup Edition“ übernommen. Beide gehören übrigens nach wie vor zu meinen absoluten Lieblingsspielen!

?: Wie schön! Sprechen wir jetzt aber trotzdem über dein aktuelles Projekt „Pole-Position“, worum geht es dabei?

JK: Es handelt sich um eine Formel-1-Managementsimulation für bis zu vier Spieler mit zwei verschiedenen Spielmodi: Man betreut entweder einen kompletten Rennstall von der Vorbereitung bis zum Grand Prix – oder man kümmert sich als Rennleiter nur um solche Aufgaben, die unmittelbar mit dem Geschehen auf der Strecke zusammenhängen.

?: Klingt nicht uninteressant!



Seehandel vom Feinsten: Der Patrizier (AGA)



Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Aus alt mach neu: Hanse – Die Expedition (ECS)



Die ECS-Werkstatt...



Wie sieht's denn mit der Wirklichkeitsnähe der verwendeten Daten und Fakten aus?

JK: Sowohl die 17 Kurse als auch die Fahreigenschaften der einzelnen Bolide und die Finanzierung durch Sponsoren entsprechen exakt dem realen Formel-1-Zirkus. Bei Ascon arbeiten elf Leute seit drei Jahren nur an diesem Projekt – und ungefähr zwei Drittel der Zeit ging alleine für die notwendigen Recherchen drauf!

?: Bleibt bei soviel Zahlen und Fakten nicht der Spielspaß auf der Strecke?

JK: Aber woher denn! Schließlich kann man die Bolide selbst entwickeln, man muß sich um die geeigneten Fahrer bemühen, und auch sonst stehen permanent Personalentscheidungen an. Dann wollen Trainingskonzepte entworfen und Pressekonferenzen abgehalten wer-

den, ständig muß man sich um technologische Neuentwicklungen, die Imagepflege und Lieferverträge kümmern. Während der Rennen kann man den Piloten per Funk Anweisungen geben...

?: Halt ein! Es wird bestimmt

lich, der bereits bei „Anstoß“ den Dirigentenstab geschwungen hat.

?: Und welche Amiga-Projekte peilt ihr dann für 1996 an?

JK: Mit „Vermeer“, der alten Plantagensim von Ralf Glau, wird eine weitere Folge der „Classic Line“ erscheinen. Daneben denken wir über eine eigenständig spielbare Ergänzung zu „Pole-Position“ nach, bei der man sich auch selbst hinter das Lenkrad klemmen darf. Bis zur Fertigstellung beider Projekte wird es aber sicherlich noch Sommer werden.

?: Na, da haben wir ja jetzt zwei gute Gründe mehr, uns auf die heiße Jahreszeit zu freuen. Einstweilen heißen Dank für das informative Gespräch! (md)



Das Ascon-Team in voller Mannschaftsstärke

ein tolles Spiel – aber wann geht es an den Start?

JK: Wir arbeiten mit Hochdruck daran. „Pole-Position“ noch vor Weihnachten in den Händlerregalen zu haben. Erwähnen möchte ich auch noch den Soundtrack unseres Haus- und Hofmusik Dag Winder-

...und der ECS-Windkanal von Pole-Position



Ein AGA-Bolide

Internationales Flair: Anstoß World Cup Edition (AGA)



Das AGA-Büro des Rennleiters

Hat besser abgeschnitten als Bertis Bubben: Anstoß (AGA)



COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

Bestellannahme: 02852 / 9140-10 Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Ersatzteile, Zubehör und Restposten CBM GmbH K.

CDTV (A 500 und CD-ROM-LW) mit TV-Anschluß	299,-
Desktop Dynamite, Commodore Software-Paket	nur 39,-
Wordworth, Print Manager, Oscar, Dennis, D-Print IV AGA	
AS 217: 3.0 Amiga DOS-Handb. u. ARexx-Handb., 1 Disk	39,-
AS 216: Workbench 2.1 mit 5 Disketten u. Handbuch	29,-
Amiga Vision mit engl. Handbuch und 4 Disketten	29,-
C 64 II mit TV-Kabel, ohne Netzteil / mit Netzteil	79,- / 108,-
1541 II Floppy mit Netzteil u. C 64-1541-Verbindungskabel	99,-
A 2000 Netzteil neu	169,-
A 3000 Netzteil neu	169,-
C 64 Netzteil	29,-
C 128 Netzteil	29,-
C 16 / C 116 Netzteil	19,-
A 590 Netzteil	39,-
A 2300 original Commodore Genlock A 2000	149,-
A 2090 SCSI-Controller A 2000, ungeprüft	19,-
A 2091 SCSI-Controller A 2000, mit Garantie	129,-
A 2088 PC-Karte, 5.25 LW, Handbuch, 4 Disketten, A 2000	49,-
AMIGA 2000- oder AMIGA 3000-Tastatur deutsch	149,-
AMIGA 500 Tastatur deutsch	139,-
AMIGA 600 Tastatur intern Tasten austauschbar	39,-
0/8 MB-RAM-Karte A 2000 für 511000 und SIMM-Module	89,-
T-Shirt original Commodore, Top-Qualität	15,-
3.5 Laufwerk alle Amiga intern, kleine Fehler	3 Stck 39,-
PC-Mini-Tower-Gehäuse mit Netzteil (Amiga-Umbau??)	99,-
Commodore PC-Gehäuse (auch für Amiga-Umbau??)	19,-
AMIGA 3000 Tower-Gehäuse original Commodore	169,-
Tastaturgehäuse für A 500- oder A 1200-Tastatur extern	69,-
A 500Pl. Board 1 MB, 6 Mon. Garantie, o. gesockelte IC's	149,-
A 500 Board 512 kB, 6 Monate Gar., o. gesockelte IC's	149,-
A 3000 Board komplett bestückt, mit 1 MB-RAM	499,-
A 3000 Tower-Board kompl. bestückt, mit 1 MB-RAM	899,-
CDTV Board 1 MB, 6 Monate Garantie, o. gesockelte IC's	49,-
A 1230 Druckerboard komplett, neu	29,-
CDTV Scart-TV-Modul mit Scartkabel	29,-
CDTV original Maus schwarz	39,-
CDTV Fernbedienung (auch als Ersatzteil)	29,-
A 1084S Monitor defekt (z.B. Platinenriß)	99,-
VHS-Video-Cassette, 55 Min. Grafik u. Animation	19,-
(Deluxe Paint, Butcher, Photon Paint, Digi-View-Gold)	

AMIGA und Commodore sind eingetragene Warenzeichen der CBM AG

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

17 Bit Collection, 2 CD's	66,-
17 Bit Continuation	35,-
17 Bit Phase 4	40,-
3 D Arena	40,-
Amiga Desktop-Video	35,-
Amiga FD Inside	20,-
Amiga Tools I / II	19,- / 39,-
Amiga Tools Set	59,-
Aminet 6/7/8	je 19,-
Aminet Set 1 4 CD's	49,-
Amos PD Release 2	45,-
Animatic	9,-
Animation TGV	15,-
Arktis Edition Vol. 1	16,-
Assasins	42,-
The Beauty of Chaos	24,-
CAM Collection	42,-
Caddy für A 570/CDTV	9,-
Cliptomania	59,-
Da Capo Vol.1	35,-
Demomania I	22,-
Deutsch. Ed. 1/2	16,- / 22,-
Deutschl. 150 Städt. Info	15,-
Fresh Fish 10	29,-
Frozen Fish	39,-
Gateway	16,-
The Global A. Experience	35,-
Gif's Galore	35,-
Giga Grafik 4 CD's	39,-
Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's	20,-
Gigantic Games 2	10,-
Gold Fish I / II 2 CD's	je 45,-
Graphic M- Bundle	49,-
Illusions in 3D	22,-
Imagine V3.0 (PC)	89,-
Lechner Collection	42,-
Light ROM VII	je 69,-
Light Works	37,-
LSD & 17 Bit Comp. D. 2	39,-
Amiga Magazin 1/2	je 16,-
Making Musik	45,-
Media Graphics	45,-
Meeting Pearls I/II	9,- / 17,-
Megahits 1 & 2	je 9,-
Megahits 3 & 4	je 29,-
Megahits 5 2 CD's	39,-
Megahits 6	59,-
Network CD	39,-
Nexus Pro Volume	99,-
Pandora	15,-
Power Games	15,-
Quikforms	43,-
RHS Color-Collection	49,-
RHS DTP-Collection	35,-
Saar / Amok I/II	19,- / 33,-
Sound Library/Graphic	44,-
Spectrum Emulator CD	44,-
Space & Astronomy	44,-
Stare Optx	39,-
Ten on Ten	89,-
Terra Sound	45,-
Top 100 Games A 1200	39,-
Texture Gallery	69,-
Town of Tunes	29,-
Ultimedia 1 & 2 2 CD's	39,-
UPD Gold 4 CD's	55,-
Visions	59,-
Weird Science Anim.	49,-
Weird Science Clipart	34,-
Weird Science Fonts	34,-
Weird Science S. 2 CD's	45,-
World Info 95	59,-
World of ...	je 39,-
Zoom Vol. 1	37,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000			
Alfred Chicken	15,-	Lost Vikings	29,-
Alien Breed 3D	69,-	Marvins M. Adventure	29,-
All Terrain Racing	45,-	Mean Arenas	25,-
Arcade Pool	29,-	Microcosm	27,-
Banshee	29,-	Morph	8,-
Base Jumpers	34,-	Myth	29,-
Battle Chess	23,-	N. Mansell Grandprix	35,-
Beavers	23,-	Out to Lunch	15,-
Beneath a Steel Sky	69,-	Overkill / Lunar C	15,-
Benefactor	25,-	PGA European Tour	30,-
Big Six - Dizzy Games	29,-	Photo Lite	49,-
Brian the Lion	25,-	Pinball Fant./Slwalker	25,-
Bubba 'n' Stix	29,-	Pinball Illusions	48,-
Bubble 'n' Squeak	49,-	Pirates Gold	69,-
Castles II	25,-	Powerdrive	59,-
Chuck Rock 1 & 2	je 27,-	Power Games	15,-
Clockwiser	30,-	Premiere	27,-
D/Generation	25,-	Prey an Alien Encounter	49,-
Darkseed	29,-	Ryder Cup Golf	25,-
Def. of the Crown 2	37,-	Rise of the Robots	69,-
Dragonstone	27,-	Roadkill	53,-
Erben der Erde	a. Anfr.	Sabre Team	29,-
Elite II dtisch.	37,-	Sensible Soccer	49,-
Elite III	a. Anfr.	Shadow Fighter	49,-
Emerald Mines	29,-	Skeleton Crew	55,-
Fields of Glory	59,-	Simon the Sorcerer	49,-
Fire & Ice	47,-	Speedball 2	30,-
Fink	30,-	Speris Legacy	59,-
Fury of the Furies	25,-	Soccer Kid	25,-
Gamer Cover CD 6-14	je 7,-	Striker	25,-
Gamers' Delight	45,-	Summer Olympic	49,-
Grand Slam 3-er Set	45,-	Superfrog	29,-
Guardian	55,-	Super Skidmarks	59,-
Gunship 2000	64,-	Super Methane Bros.	25,-
Heimdall 2	29,-	Super Stardust	49,-
Humans 1 & 2	30,-	Super Street Fighter II a.	Anfr.
Impossible Mission	29,-	Syndicate/Alfr. Chicken	59,-
James Pond II	8,-	Top Gear II	53,-
James Pond III	29,-	Tower Assault (A.B. 2)	53,-
John Barnes Football	15,-	Trolls/UFO	39,-/ 59,-
Jungle Strike	30,-	Universe	29,-
Kid Chaos	25,-	Ultimate Body Blows	35,-
Kingpin	29,-	Video Creator	29,-
Last Ninja 3	29,-	Wembley Int. Soccer	59,-
Lemmings	23,-	Whales Voyage I	39,-
Liberation	29,-	Whales Voyage II	79,-
Lint Devil	49,-	Zool / Zool II	25,-/ 29,-
Lotus Trilogy	39,-	NEUHEITEN CD's	a. Anfr.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!

insider

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

für nur
30,- DM

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift



Endlich auch in
Deutschland, aus
Deutschland und
für Deutschland: Je-
den Monat die
wichtigsten News
und Infos von **Insider**!
Im Heft finden Sie in-
ternationale Charts,
die aktuellen BPS-,

USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnum-
mern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen,
Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den
Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigun-
gen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hinter-
grundberichte und natürlich auch ein bißchen Bran-
chen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über
Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu
präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewin-
nen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel.
04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Un-
terlagen sowie - gegen Gewerbenachweis - Ihr Gra-
tis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Fax: 02852/1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim



TIPS DES MONATS

A 1084 ST Monitor mit Amiga-Kabel 379,-
M 1438S Autoscan mit Stereoton 599,-
3.5 DELL HD/DD-LW und Siegfried Copy 189,-
CD-ROM-LW A 600 / A 1200 -extern 269,-
Mit CD 1200+ Controller, CD-32 Emulator 2 CD's
CD-ROM-LW A 2000 / A 4000 -intern 199,-
Mit Tandem-Controller, Install-Software 2 CD's
CD-ROM-LW (2-fach) A 4000 -intern 179,-
CD-ROM-LW (6-fach) A 4000 -intern 567,-
Beide CD-ROM mit CD-32 Emulator/Software 2 CD's

Bestellannahme: 02852/9140-10

Bestellannahme: 02852/9140-11

Bestellannahme: 02852/9140-14

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec- / WINNER- / Mustek-Distributor

A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 OS 3.1 inkl. Software-Bundle 698,-
AMIGA 1200 3.1, 20 MB-HD, CD-ROM-LW 1048,-
umfangreiches Software-Paket, CD-32 Emulator, 2 CD's
A 1200 OS 3.1 mit 175 MB-HD, Joystick 998,-
umfangreiches Software-Paket, inkl. Scala MM 300
CD-ROM-LW 2-fach * mit 2 CD's 269,-
CD-ROM-LW 4-fach * mit 2 CD's 459,-
CD-ROM-LW 6-fach * mit 2 CD's 649,-
* Mit CD 1200+ Controller, Install-Software, CD-32 Emulator
360 MB-Harddisk* 349,- / 250 MB-HD* 299,-
* Harddisk intern, inklusive Software und Zubehör
68030-Turbo-Karte mit MMU, 28 MHz 199,-
WINNER 1230 (68030 CPU) 50 MHz 329,-
Blizzard 1230 IV (68030 CPU) 50 MHz 349,-
1240 Turbo (68040/33 MHz) bis 32 MB 999,-
Blizzard 1260 (68060 CPU) 50 MHz 1229,-

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 mit TV-Kabel, 1 J. Garantie 333,-
CD-ROM-LW mit CD 1200+ Contr., 2 CD's 269,-
360 MB Harddisk-intern und Software 349,-
1 MB RAM-Karte mit / ohne Uhr 89,- / 69,-
Apollo 620 Turbo-int., 28 MHz, RAM-Opt. 299,-

A 500 und Erweiterungen

AMIGA 500Plus 2.04 ROM, 1 J. Garantie 399,-
4 MB Turbo-Box, 25 MHz inkl. Coprozessor 689,-
360 MB-Harddisk* 459,- / 250 MB-HD* 399,-
* Harddisk inkl. AT-Controller-intern und Software
AT-Harddisk-Contr./RAM-Opt. (Alfa Power) 159,-
512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-
1 MB-RAM-Karte A 500Plus, 2 Spiele 69,-
4/1 MB M-TEC 68020 Turboboards 439,-/279,-

CD-32 - SX-32 - Zubehör

CD-32 Console mit 10 CD's und T-Shirt 399,-
Oscar/Diggers, Dtschl. 150 Städte, James Pond, D/Generation,
Power-Games, Humans I u. II, 3x Gamer Cover CD, Morph
SX-32 goes AMIGA 1200 Kompletz-Set 899,-
CD-32 mit SX-32, Tastatur, 3.5 Laufwerk, Maus, 2 CD's
CD-32 Tastatur sw 99,- / CD-32 Maus sw 39,-
SX-32 Expansion Modul 449,-
SX-32/1 Modul mit 1 MB-RAM, 20 MB-HD 599,-
SX-32/4 Modul mit 4 MB-RAM, 40 MB-HD 798,-
Joypad Honeybee für CD-32 39,-
3.5 Laufwerk schwarz für SX-32 / SX-1 99,-
CD-32/SX-1 Power-Netzteil mit 3.0 Ampere 59,-

AMIGA - Laufwerke

SCSI-ZIP-Laufwerk 100 MB, extern 349,-
3.5 DELL-HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 189,-
3.5 Alfa Data-Laufwerk extern 99,-
3.5 Color-Laufwerk, versch. Farben extern 99,-
3.5 LW A 500 / A 600 / A 1200 -intern 89,-
3.5 LW A 2000 / A 3000 / A 3000 -Tower 99,-

Monitore

A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 379,-
A 1438 Autoscan mit Aktiv-Boxen 639,-
M1438S Monitor von Amiga-Technologies 599,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

A 4000-40 2/4 MB-RAM, 540 MB-HD 3699,-
A 4000-T 6 MB, 1 GB-HD, Scala MM 300 4495,-
A 4000-T 6 MB, 1 GB-HD, CD-ROM-LW 4795,-
G-Force 68040 Turbokarte A 3000/4000 ab 888,-
CD-LW 2-fach m. Contr., 2 CD's, A 2/4000 199,-
CD-LW 4-fach m. Contr., 2 CD's, A 2/4000 359,-
AT 2008 AT-Bus-Controller, RAM-Option 129,-
2 MB-RAM-Karte mit AT-Bus-Controller 319,-
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 269,-
Golem AT / SCSI Controller A 2000 349,-
Multi Face Card III, Multi I/O-Karte 139,-

CD-ROM-Laufwerke Amiga-PC

Modell	Factory	Interf.	Speed	Time	Preis
CDS525	Chinon	IDE-2	2-fach	280 ms	129,-
CDS545	Chinon	IDE-2	4-fach	210 ms	299,-
FX 400	Mitsumi	IDE-2	4-fach	250 ms	299,-
CD56EK	TEAC	IDE-2	6-fach	110 ms	499,-
CDU55S	Sony	SCSI-2	2,4 fa.	220 ms	219,-
XM3601	Toshiba	SCSI-2	4,4 fa.	150 ms	549,-
CDR512	NEC	SCSI-2	6-fach	145 ms	625,-
SCSI-Gehäuse m. Netzteil, für CD-LW/HD					109,-

Nützliches Zubehör

1.3 o. 2.0 ROM mit Umschaltplatine A 1200 109,-
2.0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000 89,-
Jetzt inkl. WB 2.1 dtschl. mit 5 Disketten und Handbuch
3.1 Set für A 600 169,- / 3.1 Set für A 1200 199,-
3.1 Set A 500/2000 169,- / A 3000 o. A 4000 199,-
Alle Sets mit 3.1 ROM (s), 3 Handbücher dtschl. u. 6 Disketten
Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data) 39,-
WINNER-Maus, rot, schwarz oder weiß 39,-
Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 49,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel 79,-
Joystick, Multi-Cruiser color, M.-Schalter 29,-
Maus-Pad, Dino-Motiv 9,-
Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw. 149,-
WINNER-Handy-Scanner Parallel 159,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software
AlfaScan 800, 256 Graustufen 800 dpi 209,-
Mustek Color-Handy-Scanner, A-Softw. 299,-
ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner 799,-
SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga Software
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-
3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück 79,-
Modem 28.8, V.34 & V.Fast, BZT, Kabel 369,-

3.5 AT-Harddisk

540 MB Conner	299,-	540 MB NEC	319,-
730 MB NEC	329,-	730 MB Quantum	429,-
850 MB Conner	359,-	1.08 GB Conner	539,-
1.08 GB Conner	429,-	2.15 GB Conner	1299,-

3.5 SCSI-Harddisk

Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 319,-
240 Z/sec., Einzelblatt-E, Farb-Option, Amiga-Treiber I
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie 419,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z/sec., 8 kB Speicher, Farb-Option
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie 649,-
Farbstrahlendrucker, 248 Z/sec., 360 dpi, EBZ 100 B, 64 kB

SX-32 WELTNEUHEIT SX-32

Expansion System für die CD-32-Console
Dieses interne Steckmodul macht aus der CD-32 Console (m. zusätzl. Tastatur) einen vollwertigen A 1200. Ports für: Floppy, Parallel, Seriell, 15 Pol. VGA für A 1438 Monitor, 23-Pol. RGB für TV und A 1084S, AT-Bus-Interface für 2.5 Harddisk, 1-8 MB-Modul-Sockel, eine akkugepufferte Uhr. Made in Germany 449,-
W 1438 Autoscan-Mon. sw f. CD-32/SX-32 599,-

Disk-Software allgemein

ASIM 3.0 CD Tr.	129,-	Final Writer V3.0 dtschl.	229,-
Brilliance V2.0	185,-	Final Copy II dtschl.	149,-
CD Boot 1.0	55,-	IDE-Fix CDFS	89,-
CD-ROM Starterkit	99,-	PC Task V 3.1	169,-
CD-Write	69,-	Personal Write dtschl.	49,-
Deluxe Paint 5	229,-	Siegfried Copy 1.7	49,-
Diavolo Backup	89,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Final Data	119,-	Turbo Print Prof. 4.0	119,-

Ersatzteil-Service

ROM's 3.1 A 3/4000	149,-	ROM 3.1 A 5/2000	129,-
ROM's 3.1 A 1200	149,-	ROM 3.1 A 600	129,-
ROM 1.3	39,-	ROM 2.04	39,-
ROM 2.05 A600 HD	49,-	ROM's 3.0	69,-
IC 8520 CIA	49,-	IC 5719 Gary	39,-
IC 8362 Denise	39,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	39,-	IC Buster Vers. 11	59,-
8375 1 MB Fat Ag.	49,-	8375 2 MB Fat Ag.	39,-
Dual-Adapter für 2x HD im A 600 / A 1200	39,-		
Stereo Aktiv-Boxen	160 W 96,- / 80 W 89,-		
Stereo Aktiv-Boxen	50 W 59,- / 25 W 39,-		
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen!	10,-		
Coprozessor 25 / 33 / 50 MHz	89,-/119,-/199,-		
1 MB/4 MB/8 MB PS/2-Modul	99,-/249,-/489,-		
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-		
1 MB RAM-Modul f. M-TEC A500 Contr. ext.	99,-		
Netzteil 4,5 A o. 3,0 A für A 500 - A 1200	99,-/69,-		
AMIGA 2000 oder 3000 Netzteil	169,-		
AMIGA 3000 Tower Netzteil	269,-		
AMIGA 4000 Netzteil	269,-		
Caddy für A 570, CDTV, ...	5 Stück 40,-		
4 Spieler Adapter für Parallel-Port	19,-		
Drive Expander für LW ohne durchgef. Bus	19,-		
Autom. Maus / Joystick Umschalter	19,-		
Externes Gehäuse für z.B. 3.5 Disk-Laufw. ...	15,-		
2,5 / 3,5 HD-Kit für A 600 / A 1200	39,-		
VGA-Adapter für A 1200 / A 4000	19,-/ 29,-		
Amiga an TV Scart-Kabel	19,-		
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-		
Parnet-Kabel	19,-	CD-32 Sernet-Kabel	59,-
Nullmodemkabel	25,-	Audiokabel Cinch	9,-
Druckerkabel	15,-	VGA 15-P.-Verläng.	15,-
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C	je 6 Stck. 27,-		
Tintenpatrone für MPS 1270	29,-		

Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr. 10.00 - 13.00 Uhr
14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER



Heiko Franz aus dem sächsischen Wittgensdorf besitzt einen A500 Plus mit je 2 MB Chip- und FastRAM, dazu „DPaint IV“ und „Imagine 2.0“. Und damit macht er dann so hübsche Sachen wie diesen „Fighting Condor“.



Hier läßt Heiko Franz einen schmucken Blechkameraden durch die Wüste stapfen. Bleibt nur noch zu hoffen, daß damit jetzt auch sein Herzenswunsch in Erfüllung geht – er würde nämlich gern als Grafiker entdeckt werden!



Ebenfalls ein alter Bekannter ist Janis Tegxizoglu aus Hagen. Schade, daß sein Urlaub in Griechenland ziemlich verregnet war – schön, daß Janis die Zeit für diesen „Spike Spencer“ im Joker-Fanclub-Shirt genützt hat!



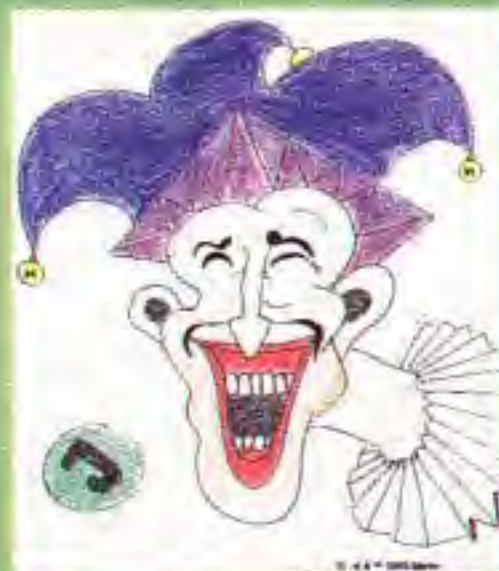
Den hübschen „Guardian Angel“ verdanken wir „DPaint IV“ und dem A1200 unseres Stammkünstlers Rouven Bock alias Dany aus Barsinghausen. Angeblich gibt es diesen Schutzengel auch in der Wirklichkeit – könnten wir bitte die Telefonnummer haben?!

Joker Galerie



Die herzigen Wombls stammen von Gerrit Jaenschke aus Schenefeld. Diese idealen Haustiere sind völlig stubenrein und auch sonst sehr genügsam: Ihr Herrchen braucht lediglich einen A600 und „DPaint IV“.

Ob Eidgenosse Martin Schenk aus Dornach vielleicht ein direkter Nachfahre von Wilhelm Tell ist, war leider nicht in Erfahrung zu bringen – mit seiner Zeichnung hat er unser Verlagsmaskottchen jedenfalls prima getroffen!



Im Dunstkreis der Ruhrpottmetropole Herne geht Jung Siegfried Rafael Chrostek gern auf Drachenjagd. Wie man sieht, hatte der Lindwurm trotz seiner spitzen Beißerchen gegen einen A1200 und „DPaint IV“ nicht den Hauch einer Chance!

Der Joker hat das halbe Dutzend vollgemacht – aber in die Schule geht er trotzdem nicht, und das muß gefeiert werden! Aus diesem Anlaß lautet das Galerie-Motto für Einserschüler im Kunstunterricht von jetzt an:

**COOLE BILDER,
HEIßE PREISE!**

Erraten, ab sofort wird unter allen Galerie-Einsendern jedesmal ein aktuelles Top-Game verlost! Wenn Ihr also demnächst NEOs feinen SF-Rolli **WHALE'S VOYAGE II** in Euren Künstlerhänden halten wollt, solltet Ihr Euch flugs ins Atelier begeben: Pixeleien auf Diskette haben die gleiche Gewinnchance wie gepinselte oder gezeichnete Wunderwerke auf einstmals weißem (aber eben nicht kariertem) Papier. Eine Signatur unter der Bestätigung, daß Ihr Euren Beitrag **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** habt, ist dabei jedoch ebenso Künstlerpflicht wie das Beilegen von Rückporto – falls wir das gute Stück nicht behalten dürfen. Verliert also keine Zeit, höchstens noch ein paar Worte über das verwendete Handwerkzeug, und ab geht die Post an den

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**





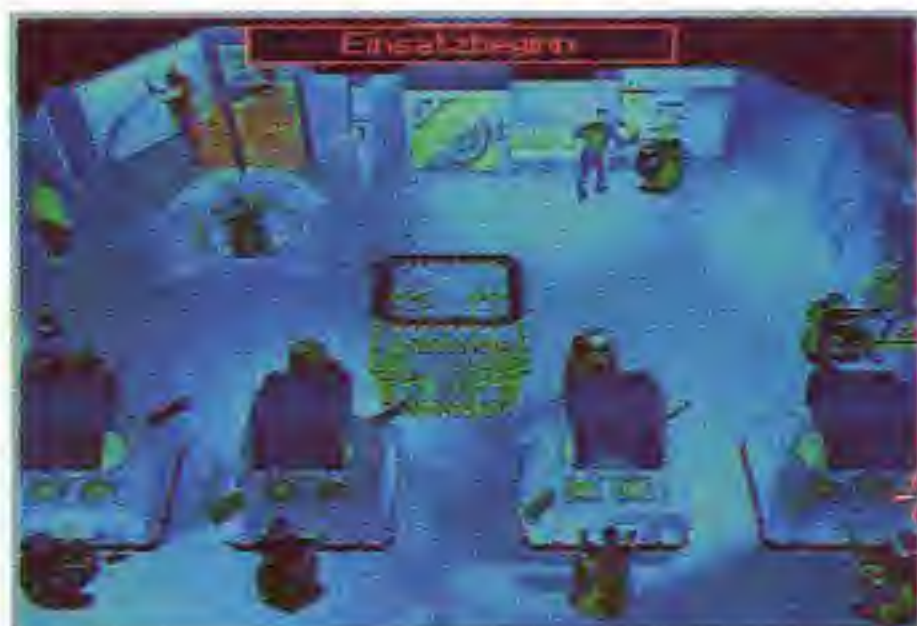
AKTION LESERTEST

SUBWAR 2050

Die AGA-Tauchfahrt hat eine 14jährige Landratte aus Graz zum gestandenen Seebären gemacht; entsprechend hoch ist die Wertung von **Andreas Ortner** ausgefallen – nur die Berge seiner Heimat ragen noch höher in den Himmel!

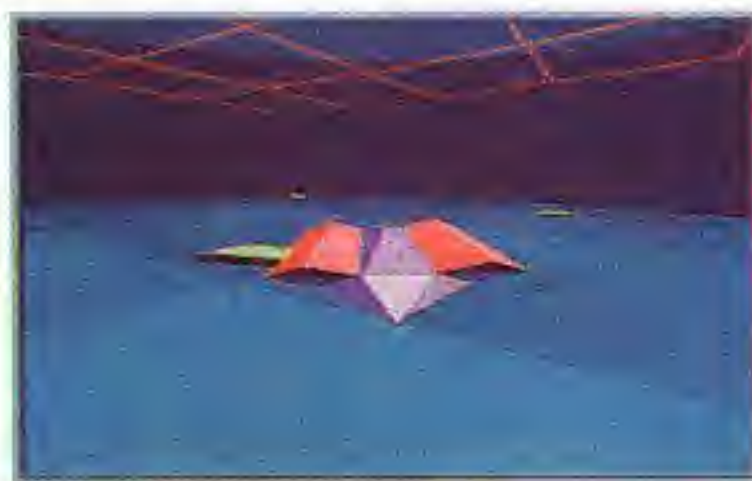
Ein Spiel der Superklasse für angehende U-Boot-Kapitäne hat MicroProse hier abgeliefert: Die letzte Unterwassersimulation, die sich durch ähnlich gute Grafik und Spielbarkeit auszeichnete, war „Silent Service II“ – und das ist auch schon wieder ein paar Jährchen her...

Der erste Eindruck ist zwar nicht entscheidend, aber maßgeblich an der Kaufentscheidung beteiligt. Und da bietet bereits die Verpackung bewährte MicroProse-Qualität: tadellose Aufmachung und gute Screenshots. Das eigentliche Spiel macht sich in der AGA-Version erstaunlicherweise nur auf zwei Disketten breit; 20 Sekunden nach Start des Programms hört man zum ersten Mal die Titelmelodie und taucht in die Atmosphäre des Meeres ab. Im fabelhaft gezeichneten Hauptmenü warten nun fünf verschiedene Einsatzgebiete, von denen jedes einen bestimmten Schwierigkeitsgrad aufweist. Anfänger sollten dabei mit der Übungsmission im Nordatlantik beginnen, da diese keine großen



Ansprüche an den frischgebackenen Kapitän stellt. Nach der Einsatzbesprechung kann es auch schon losgehen, und kurz nach Anklicken des Fel-

vielleicht enttäuschen, da man nur das Cockpit und eine blau abgestufte Fläche am Bildschirm sieht. Doch kaum setzt man sein Gefährt in Bewe-



des „Einsatz beginnen“ befindet man sich im kühlen Naß. Der erste Anblick mag hier

gung, entsteht ein räumlicher Eindruck, der nicht einmal von High-Tech-Simulationen wie „Torna-

do“ erreicht wird! Der Meeresgrund sieht durch die Schattierungen sehr lebensnah aus, und wenn man auf eines der Gebäude stößt, sieht man, wieviel Liebe die Programmierer in diese Simulation gesteckt haben: Gezeitenkraftwerke sehen aus wie solche; Plattformen werden von detaillierten Säulen getragen, und Forschungsstationen haben eine Detailfülle, wie man sie bei Polygonspielen am Amiga noch nie gesehen hat. Entdeckt der Simulant dann ein feindliches U-Boot, das er

DIE AKTION GEHT WEITER!

Ihr braucht nicht unbedingt einen Lobgesang abzuliefern, um auch mal an dieser Stelle zu erscheinen: Wir verlangen lediglich den Test eines maximal zwölf Monate alten Amiga-Spiels, der ungefähr eine Schreibmaschinenseite umfaßt – sowie Eure Bewertung plus Paßbild und Altersangabe. Das Ganze geht dann nicht auf dem (ausgeschlossenen) Rechts-, sondern dem Postweg an:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasmann

wahlweise mit Raketen oder Torpedos unter Beschuß nehmen muß, kommt zur grafischen Befriedigung auch eine Menge Spielspaß hinzu. Amiganeern, denen es gefällt, sich lautlos an den Gegner heranzuschleichen, ihn von hinten zu vernichten und dann einen Orden zu kassieren, kann man Subwar 2050 somit wirklich nur empfehlen: Für mich ist es die Simulation des Jahres! (Andreas Ortner).



SUBWAR 2050 (AGA) (MICROPROSE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
95%	81%
92%	GRAFIK 82%
80%	ANIMATION 79%
89%	MUSIK 84%
91%	SOUND-FX 82%
90%	HANDHABUNG 75%
97%	DAUERSPASS 82%

SPERIS LEGACY

Willkommen in einer neuen Ära: Mit diesem Game stößt Team 17 am Amiga in eine japanische Domäne vor – Actionrollenspiele in typischem Design und mit bester Spielbarkeit sind nicht länger den Konsolen vorbehalten!



In dieser Burg soll sich der böse Gallus verbergen



Reden ist doch manchmal Gold



Allein im Dungeon

In der Welt der Mega Drives und Super Nintendos genießen Abenteuer mit Actioneinlagen im markanten Nippon-Look seit jeher einen erstklassigen Ruf: Nicht umsonst hat sich um Titel wie „Secret of Mana“, „Illusion of Gaia“ oder die legendäre „Zelda“-Reihe ein wahrer Kuli gebildet, dessen grafisches Identifikationsobjekt die niedlichen Kopffüßler sind – also Draufsicht-Figuren, die auf ihren eher kleinwüchsigen Körpern einen riesigen Kopf mit sich herum-schleppen. Dieses Markenzeichen abenteuerlicher Fernostware trägt natürlich auch der neue Coup der Engländer, die hier gewissermaßen zu Ende programmiert haben, was bei Core Designs verunglücktem „Dragonstone“ noch gute Absicht blieb...

Im Gegensatz zu der knuddeligen Grafik gar nicht putzig ist die erschütternde Hintergrundgeschichte: Nachdem die Erbfolgeregelung in Königshäusern ja immer ein gewisses Problem darstellt, griff Prinz Gallus aus dem Reiche Speris kurzerhand zu roher Gewalt und brachte seinen älteren Bruder Kale eiskalt um die Ecke. Solcherart auf den Geschmack gekommen, macht er sich nun daran, auch die übrige

Bevölkerung dieses kunterbunten Fantasy-Ländchens mit seiner schlechten Erziehung zu belästigen – doch da hat er die Rechnung ohne den zürnenden Vater gemacht. Papa hat vom mißratenen Nachwuchs jetzt nämlich endgültig die Nase voll und heuert flugs den edlen Cho als Stammhalter an. Falls der Mietprinz dem rabiaten Gallus Einhalt gebieten kann, sollen ihm zukünftig Krone und Zepter gehören!

Kaum ist der Spieler in den Harnisch des joystickgesteuerten Helden geschlüpft, findet er sich auch schon auf einer scrollbaren Übersichtskarte wieder. Der erste Weg führt den bis dato unbewaffneten Cho nun in das örtliche Schloß, damit er dem Brudermörder und sonstigen Gefahren wenigstens mit einem Schwert begegnen kann. Sobald der Säbel in der gut versteckten und sorgfältig verschlossenen Waffenkammer gefunden ist, überstürzen sich die Ereignisse: Ein kleines Mädchen in Nöten, Eisblöcke, die seltsame Arte-

fakte verbergen, ein schrulliger Erfinder und unzählige andere Kleinaufgaben stellen sich dem Helden auf seiner beschwerlichen Reise in den Weg und bringen seine kleinen grauen Zellen gehörig auf Touren. Bei der Erforschung ganzer Dörfer und einzelner Gewölbe gerät man meist auch schnell in Kontakt mit der schwatzhaften Bevölkerung, der sich gegen gutes Geld und gute Worte manch wertvoller Hinweis zur Lösung entlocken läßt.

Freilich sind hier darüber hinaus auch gute Taten gefragt, denn es gilt, Tonnen von miteinander kombinierbaren Gegenständen aufzutreiben und diese dann an den entsprechenden Örtlichkeiten richtig

einzusetzen. Natürlich werden ausgerechnet die interessantesten Dinge von den fiesesten Monstern bewacht, die man durch verschärftes Bearbeiten des Feuerknopfs in Echtzeit bekämpft. Auch unterwegs lauert so manches Untier am Wegesrand, das aber für gewöhnlich nach ein, zwei Schwerthieben den Geist aufgibt und so den Erfahrungspunktevorrat des Helden anschwellen läßt. Sollten dagegen



Die Übersichtskarte

die Lebenspunkte zur Neige gehen, darf er am letzten Speicherpunkt wiederaufstehen und netterweise sogar alle bis dahin ergatterten Gegenstände behalten. So weit, so japanophil, und insbesondere auch die schräg von oben gezeigte Grafik mit ihren knallbunten Farben und den niedlich animierten Figürchen nimmt starke Anleihen bei den „konsolidierten“ Vorbildern. Wer das auf allen Amigas lauffähige Programm an einen AGA-Rechner verfüttert, wird zudem mit einem megaflotten 50-MHz-Scrolling und filmartigen Effekten (z.B. verschwimmt das Bild beim „Umblenden“) verwöhnt. Auch die bei jeder Location anders geartete Musikbegleitung gefällt, die Soundeffekte fallen demgegenüber jedoch deutlich ab. Die Steuerung geht grundsätzlich in Ordnung, bloß bei den hektischen Echtzeitkämpfen schlägt sich die Kollisionsabfrage etwas zu offen auf die Seite der Gegner. Und ein kleines bißchen müssen wir auch noch über das verhältnismäßig geradlinig aufgebaute Gameplay meckern: Wenn man sich nicht jede Kleinigkeit aufschreibt, geht schnell der Überblick verloren, denn obwohl hier tausend Namen auftauchen, kann man jedes Gespräch nur einmal

Seine Majestät höchstpersönlich gewährt eine Audienz



Was mag nur in dieser Truhe sein?

führen – und das zudem auf englisch. Aufgrund dieser störenden Details erreicht Speris Legacy nicht ganz die extrem hohe Spielbarkeit der bekannten Konsolen-Rollis, richtungsweisend bleibt das Programm am Amiga aber allemal – schon weil die durch viele Zwischenaufgaben reizvoll verlängerte Suche nach Gallus den Spieler für Tage, Wochen und Monate an den Monitor fesselt. Schließlich macht es einfach Spaß, dieses Land zu erkunden, zahlreiche kleine Missionen zu erledigen und dabei allmählich in die tieferen Geheimnisse der Gegend einzudringen. Und somit liegt es nicht nur an der mangelnden Genre-Konkurrenz, daß Amigos an Spe-



Wo alle Brunnlein fließen



ris Legacy kaum vorbeikommen: Wer gehaltvolle und actionreiche Abenteuer sucht, wird hier wirklich hervorragend bedient! Das gilt in Kürze übrigens auch für die Dungeonläufer mit CD[™], aber das ist wieder eine andere Geschichte, die wir Euch vielleicht schon im nächsten CD-Sonderteil erzählen können. (mic)



In der Bibliothek

Wer hat mal 'nen Dosenöffner?



SPERIS LEGACY

(OCEAN/TEAM 17)

ACTION-ROLLENSPIEL

81%

„ABENTEUER-SUSHI“



GRAFIK	70%
ANIMATION	76%
MUSIK	78%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	84%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN



Im Windschatten

Damit ihre Fun-Raserei nicht sang- und klanglos im digitalen Verkehrsgewühl untergeht, gab ihr das Newcomer-Team von Kellion eine Menge Extras mit auf den Weg – und erstaunlich flotte Vektorgrafik!

Spielhellenpiloten kennen die charakteristische Polygon-Optik von Segas Automaten „Virtua Racing“; am Amiga läßt sich so was in ruckfreier Form aber nur schwer hinkriegen – entsprechend dünn gesät sind die Nachfolger solcher Genre-Klassiker wie „Stunt Car Racer“, „Indy 500“ oder „Formula 1 Grand Prix“. Doch in genau dieser Tradition steht Leading Lap:

Nach dem Motto „Wer bremst, verliert“ tragen fünf Fahrer einen illegalen Wettstreit auf insgesamt 15 Strecken aus. Darunter befinden sich normale Rundkurse, aber auch ländliche Bundesstraßen, Trampelpfade durch die Wüste und die chronisch verstopften Verkehrsadern einer Großstadt. Das Verlassen der vorgesehenen Route, um ganz frech über andere Pisten zu preschen, ist hier übrigens durchaus erlaubt, ja sogar erwünscht. Vier der fünf stets automatisch geschalteten Wägelchen betreut dabei der Rechner, es sei denn, ein zweiter Mensch klinkt sich per (Null-) Modem ins Geschehen ein. Und im kleinen, aber abwechslungsreichen Fuhrpark stehen ein schneller, jedoch nicht eben wendiger und zudem sehr kol-

lisionsempfindlicher Formel-1-Bolid, ein rundum robuster Jeep sowie ein Tourenwagen als vernünftiger Kompromiß zwischen den beiden zur Wahl. Keine Wahl hat man allerdings in Sachen Spielmodi, denn hier wird nicht erst lange geübt, sondern gleich voll zur Sache gegangen: Rempeln und Schieben sind erlaubt, das Umschlittern von Haarnadelkurven ist die Regel. Nebenbei sucht man nach dem optimalen Blickwinkel für die aktuelle Verkehrssituation, denn es stehen Cockpitsansicht, Verfolgerperspektive und drei Heck-Kameras zur Verfügung. Dazu kann auf Wunsch eine „intelligente“ Kamera installiert werden, die bei Kurvenfahrten automatisch in die entsprechende Richtung schwenkt. Besonders gut dürfte dieses Feature in der angekündigten Spezialversion für die i-glasses! (also die neue VR-Brille für den Amiga) rüberkommen, über die wir Euch selbstverständlich Näheres berichten, sobald sie zur „Computer '95“ an den Start geht. Zu den weiteren Leckerbissen des Games gehören geheime Bonusstrecken, eine stets in Fahrtrichtung gepolte Landkarte, umfangreiche Speichermöglichkeiten und regelbare Grafikdetails. Voll in Fahrt kommen die 3D-Polygone nämlich erst auf einem A1200, während sich die gute Soundbegleitung (rockige Titelmusik, passende Effekte) und das prima Handling



Optimales Fahrgefühl: die Lenkrad-Perspektive

(kaum Diskwechsel, HD-Unterstützung) auf allen Amigas gleichermaßen einfahren lassen. An Unterhaltungswert fehlt es Leading Lap somit nicht – höchstens an Feintuning wie Boxenstopps, Aufmotz-Extras und einem wirklich cleveren Verhalten der Gegner. (rl)

Leading Lap MPV

Das Ergebnis



Bester Überblick: die Außenbord-Kamera

LEADING LAP

(KELLION/BLACK LEGEND)

POLYGON-RACING

73%

„SPORTLICH“



GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	70%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

VARIABEL

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	DEUTSCHEN/SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

DER *JOKER* IM PC-SPIEL

**AB 17. NOVEMBER
OPTIONAL AUCH FÜR
14,80 DM ALS**

PC *total*

MIT VERRANDVOLLER CD!

**JETZT WIEDER
NEU AM KIOSK!**



BALD IST ES SOWEIT:

DIE JOKER HIT-COLLECTION

KOMMT AN DEN KIOSK!

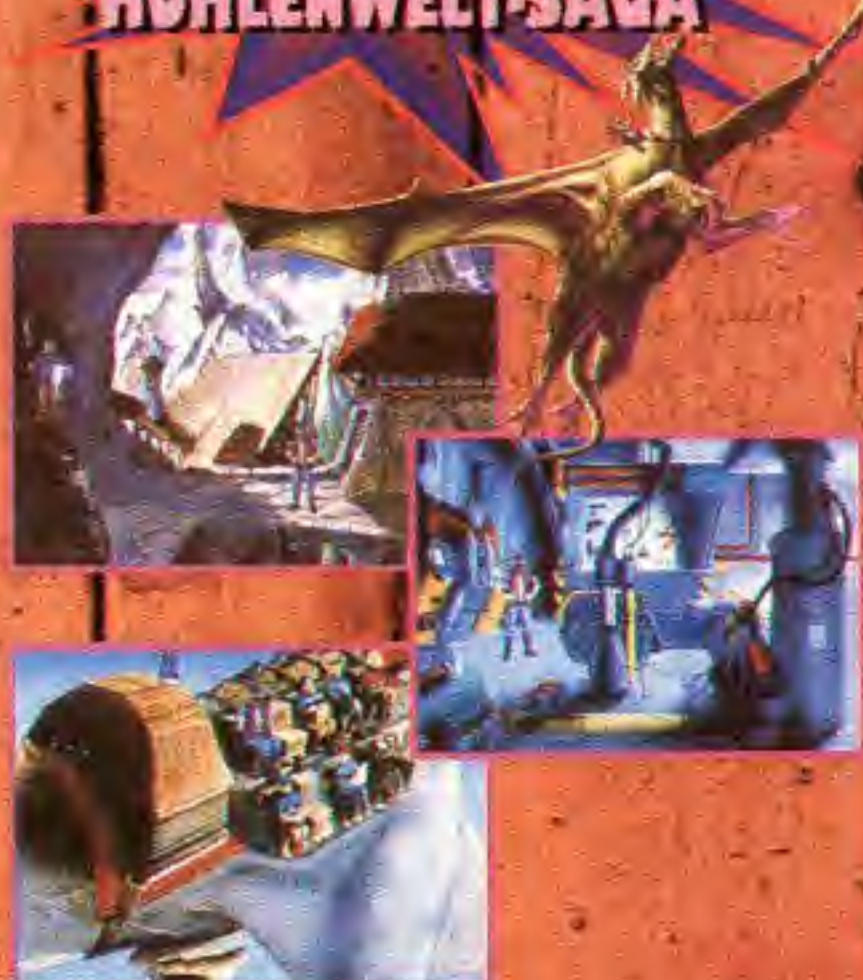
**UND DAMIT PRO AUSGABE
DIE VOLLVERSION EINES MEGA-SPIELS**

**AUF PC CD-ROM, ZUSAMMEN MIT
GEDRUCKTER ANLEITUNG,
KOMPLETTLÖSUNG, TESTBERICHT ETC.**

FÜR NUR 19,80 DM!

ALSO, AUSSCHAU HALTEN...

**AB ENDE NOVEMBER MIT DER
HÖHLENWELT-SAGA**



KLASSIKER

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Wenn Indy ruft, kommen sie alle: Zuerst zogen Peitschenschwinger am PC aus, um das sagenumwobene Atlantis zu entdecken; einige Monate darauf setzten die Amigos ihren Schlapphut auf und stürzten sich ins Abenteuer.



Vor knapp zwei Jahren war das zweite Indy-Adventure von Lucas Arts eines der meisterwarteten Spiele für den Amiga – und das mit Recht. Denn obwohl der spannenden Story hier kein Kinostreifen zugrunde lag, war sie doch in jeder Beziehung filmreif:

Weil in Atlantis angeblich einst das Orichalcum entdeckt wurde, sind nun die Nazis hinter der Wunderlegierung mit den mystischen Kräften her. Grund genug für den heldenhaften Archäologen Dr. Indiana Jones, um den halben Erdball zu reisen (Island, Afrika, Kreta...), um schließlich den großen Showdown in Atlantis selbst zu bestreiten. Neu an der Geschichte waren vor allem die drei unterschiedlichen Lösungswege, denn Indy konnte in zwei Varianten (mehr Faustkämpfe bzw. mehr Kopfnüsse) solo auf Tour gehen oder gemeinsam mit der kessenen Sophia Hapgood. Zu zweit machte die Reise denn auch ganz besonderen Spaß, schon wegen der vielen witzigen

und komplett deutschen Wortgefechte zwischen der reizenden Atlantisexpertin und dem schlagfertigen Forscher-Macho. Die Rätsel des Spiels sind firmentypisch nicht immer ganz leicht, dafür aber jederzeit fair und durch Überlegung zu lösen. Kritik hagelte es bei der Amigaversion allerdings für die zwar sehr hübsche, aber vor allem auf unaufgerüsteten Standardrechnern auch ziemlich langsa-

lange Zeit an den Amiga fesseln kann – genauer gesagt, stolze elf Disketten lang, weshalb man den sagenhaften Kontinent auch am besten von der Festplatte aus sucht.

Um so betrüblicher, daß das kurz und liebevoll „Indy IV“ genannte Game zumindest vorläufig den Abschied des Kult-Herstellers Lucas Arts von unserer „Freundin“ markiert. Aber wer weiß, vielleicht lassen sich die Programmierer um den Starregisseur ja bald vom anstehenden Amiga-Aufschwung umstimmen? Und vielleicht startet Ihr ja jetzt Eure eigene Ausgrabung auf Grabeltischen und in Kleinanzeigen nach diesem Meilenstein der Software-Historie? Es lohnt sich auf alle Fälle, selbst

wenn fündige AGA-Archäologen dann auf eines der älteren Chipsets zurückschalten müssen! (mic)



me Grafik. Trotzdem, die Animationen sind auch heute noch eine Klasse für sich, während beim Sound die Meßlatte inzwischen schon wieder ein paar Sprossen höher auf der Tonleiter liegt. Dafür war und ist die bewährte Point & Click-Steuerung der Marke Lucas Arts absolut narrensicher. Zusammen mit dem ebenfalls zeitlos genialen Gameplay (samt Actioneinlagen wie dem Autorennen in Monte Carlo, dem Wüstenflug im Ballon, dem verschärften Kamelritt, den waghalsigen U-Boot-Manövern oder den harten Prügeleien) entstand so ein Grafikadventure, das die Fans nach wie vor für



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
91%		84%
87%	GRAFIK	79%
86%	ANIMATION	81%
80%	MUSIK	62%
77%	SOUND-FX	59%
88%	HANDHABUNG	83%
94%	DAUERSPASS	88%
FÜR FORTGESCHRITTENE		



DIE BUDGET-BÜHNE

Das Dreiliter-Auto haben auch wir nicht anzubieten, aber dafür ansprechende Digi-Rasereien zu äußerst günstigen Anschaffungspreisen – begleitet von zwei nicht minder preiswerten Edel-Strategicals!

DIE RICHTIGE DOPPEL-STRATEGIE

Der MicroProse-Klassiker **Civilization** wandert dank Powerplus nun schon für 40 Mark über den Ladentisch: AGA-Entwicklungshelfer müssen eine Festplatte ihr eigen nennen, wenn sie den unterbeleuchteten Volksmassen auf die Sprünge helfen wollen, während ihre ECS-Kollegen dasselbe (nicht ganz so schön) bereits mit 1 MB RAM schaffen. So oder so steht dem zivilisierten Vergnügen dann nichts mehr im Wege – außer den bis zu sechs CPU-Gegnern natürlich...

Obwohl die Welt bei **UFO – Enemy Unknown** schon so hochentwickelt ist, daß sie in das Visier von böswilligen Außerirdischen geraten ist, gelten hier die gleichen technischen Voraussetzungen wie beim Evolutionsepos von Sid Meier: Alienjäger mit einem 1200er müssen eine Harddisk auf die Jagd mitschleppen, auf Standard-Amigas

genügt dagegen 1 MB Hauptspeicher zur Rettung der Welt. Das Harmoniebedürfnis in der Taktikabteilung von Powerplus scheint überhaupt recht ausgeprägt zu sein, denn die Landegebühr für die UFO-Besatzung beträgt ebenfalls rund 40 deutsche Währungseinheiten.

ZWEI SCHNELLE WEGE ZUM ZIEL

Das werkseigene Rennteam von Powerplus hält sich nur im Preis an die Stallorder, technisch machen es die Jungs etwas billiger: Die in der Tradition von Lankhorns „Vroom!“ stehende 3D-Raserei **F1** läßt sich nämlich gar nicht auf HD installieren; dafür starten die maximal 16 Boliden auf der gesamten Amiga-Familie, sofern man ihnen 1 MB RAM unter die Haube steckt. Zugelassen sind bis zu zwei Formel-1-Piloten, die sich auf einem Dutzend Strecken in den drei Spielmodi Training, Meisterschaft und

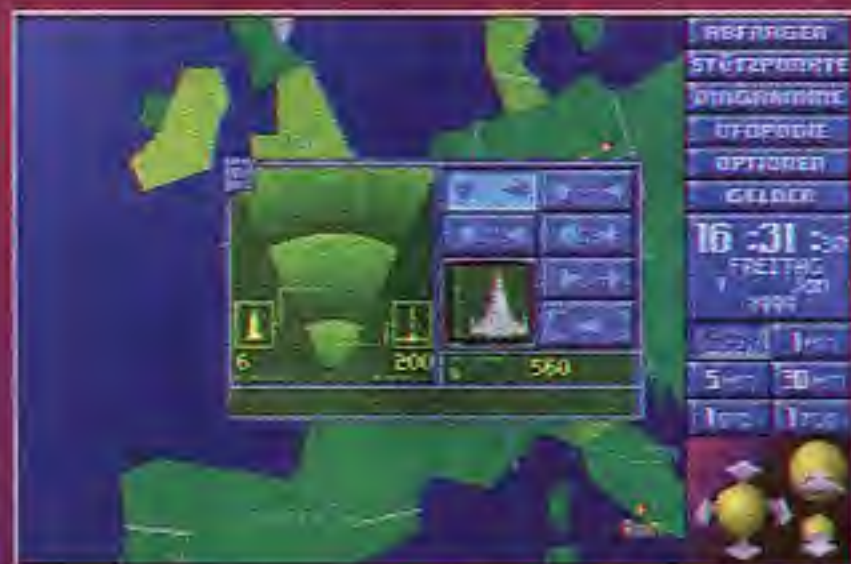
Arcade austoben können. Das Domark-Game steht zwar nicht gerade im Verdacht, ein Highlight des digitalen Rennsports zu sein, auf der anderen Seite muß sich für die Teilnahme an diesem Budgetrennen ja auch niemand in den finanziellen Ruin stürzen. Zum Schluß werden wir noch mal isometrisch, und auch sonst ist manches anders bei Acid Softwares flottem Rennspiel **Skidmarks**: Für einen viertel Hunni kriegt man AGA- und Normalausführung in einer Packung, was hardwaremäßig bloß die üblichen 2 bzw. 1 MB RAM voraussetzt. Mit der HD kann sich dabei jedoch immer nur das Hauptprogramm anfreunden, der Rest (also vor allem der gesamte Fuhrpark) wird von Disk nachgeladen. Die zwölf Kurse akzeptieren maximal zwei menschliche Piloten, Modembesitzer können allerdings auch zu viert antreten. Spielspaß satt gibt's in allen Varianten – und das zu einem Preis, der jedem Gebrauchtwagenhändler die Schamröte ins Gesicht treibt! (mash)



Zivilisierte Unterhaltung: Civilization



Solides 3D-Rennen: F1



Außerirdische Bedrohung: UFO



Günstige Iso-Raserei: Skidmarks

SPIELE AB 5,55 DM PRO STÜCK!



BLOODWYCH



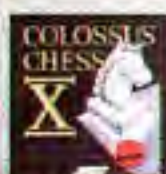
MERCENARY



**CHAMBERS OF
SHAOLIN**



**TOP SHOTS:
KICK OFF + EXTRA TIME**



COLOSSUS CHESS X



**TV SPORTS
FOOTBALL**



HUNTER



VIRTUAL WORLDS



X-OUT

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!*

EINZELKAUF: JEWEILS 15,- DM
DREI SPIELE NACH WAHL: 30,- DM
FÜNF SPIELE NACH WAHL: 40,- DM
ALLE NEUN SPIELE: 50,- DM

EXTRA - SPARPAKETE

3 SPIELE UNSERER WAHL: 20,- DM
5 SPIELE UNSERER WAHL: 30,- DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 10,- DM für Porto! (+ 15,- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

☐ BLOODWYCH
☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
☐ CHUCK ROCK
☐ COLOSSUS CHESS X
☐ HUNTER
☐ JACK NICKLAUS' UNLIMITED
☐ GOLF & COURSE DESIGN
☐ TOP SHOTS: KICK OFF + EXTRA TIME
☐ MERCENARY I
☐ TV SPORTS FOOTBALL
☐ VIRTUAL WORLDS
☐ X-OUT

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr
**MANFRED
BERGLER**
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/16 62 31

AJ

☐ EXTRA - SPARPAKET FÜR 20,- DM
☐ EXTRA - SPARPAKET FÜR 30,- DM

* = Bei Paketbestellungen werden für vergriffene Titel Ersatzspiele geliefert

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/16 62 31 faxen.



THE UNFEATABLE



JAAA! UND DA IST ER WIEDER:
JUMPING JOKE TRASH

NIEMAND HAT IHN VERHISST - DOCH
EGAL! HIER GEHT ES UM NICHTIGERES:
DAS ERHALTEN EINER EINZIGARTIGEN
PLATTFORMWEIT MIT GANZ SPEZI-
FISCHER FLORA UND FAUNA. VIELE
DARON STEHEN AUF DER ROTEN LISTE
- Z.B. DER MICHAELIMINATOR ODER
DIE REDAKTERRIER - AUF SEINER
ROTEN LISTE! ER IST DER
RECHEN DER ENTLAUBTEN, KÄMPFER
FÜR DAS RECHT AUF ARBEITSFREIE

GLEITZEIT, ZUGLEICH BEKENNENDER HIGHSCORE-JUNKIE UND WEID ER
DANN UNTERWEGS IST, MIT SEINEN 360° SCHWENKENDEN AUGEN, DANN ZIEHEN DIE
MONSTERMAMM'S ÄNGSTLICH IHRE KIDS VON DEN STAGES DER DUNGEONS...



NACH GETANER ARBEIT SITZT UNSER
HELD GERN MIT WOHLVERDIENTER
MUSE AM LAGERFEUER. UND WÄHREND
EIN JUST VORBEZIEHENDER LÄNCHOR
SACHTE „THE GOOD, THE BAD AND THE
UGLY“ INTONIERT, LAGT ER SICH
AN EINER VOLLMUNDIGEN FLASCHE
CHIANTI (BEI DUNGEONTEMPERATUR)
UND EINEM SAFTIGEN STÜCK
„ALIEN BRÄT“



DER NEUE AMIGA-MONITOR: M 1438 S

Weil selbst der schönste Computer ohne Flimmerkiste nur ein nutzloser Staubfänger ist, hat Amiga Technologies neuerdings einen feinen Monitor für die „Freundin“ im Angebot – mal sehen, was es da zu sehen gibt...

AUS ALT MACH NEU

Was die Bezeichnung M 1438 S den Kenner bereits vermuten läßt, wird nach dem Auspacken zur Gewißheit: Hier handelt es sich nicht um eine echte Neuentwicklung seitens Escoms Amiga-Company, vielmehr ist das Gerät vom seit einem Jahr bewährten Monitor „Microvitec 1438“ abgeleitet. Kein Nachteil, schließlich handelt es sich hier um eine ganz hervorragende Matscheibe, deren frisch aktualisierte Fassung sich durch mehr als nur den neuen Namenssticker unterscheidet!



Der alte: Microvitec Autoscan 1438

DAS FEINTUNING

Anders als beim stummen Microvitec verschaffen sich jetzt z.B. nämlich zwei eingebaute Stereolautsprecher Gehör – und zwar sehr viel klangvoller, als man ihnen das bei einem Watt Leistung zutrauen möchte. Der passende Sound-Anschluß findet sich in Form zweier Cinchstecker an der Rückseite des Monitors. Zusätzlich hat der Hersteller inzwischen hier ein wenig an der Elektronik gefeilt, dort etwas getunt und das Produkt so optimal an die Bildfrequenzen des AGA-Chipsatzes angepaßt. Allzuviel darf man sich in der Praxis davon nur deshalb nicht erhoffen, weil die 14"-Bildröhre seit jeher für ein glasklares Bild gut war, das im

Unterschied zu manch anderem Modell (wo dicke schwarze Streifen einen unschönen Rahmen bilden) die Sichtfläche bestens ausnutzt. Kleiner Tip am Rande: Im Aminet bzw. auf den entsprechenden CDs gibt es optimierte Monitortreiber, welche das Bild weiter aufziehen und etwaige Störränder komplett eliminieren.

DER ANSCHLUSS

Der M 1438 S verarbeitet Eingangssignale im analogen RGB-Format und ist mit seinem gewöhnlichen Videostecker (ein VGA-Adapter ist nicht mehr nötig) problemlos an jedem Amiga zu betreiben – allein beim CD² ist erst ein passender Monitorport nachzurüsten. Die Elektronik unterstützt dabei Horizontalfrequenzen von 15 bis 40 kHz sowie Vertikalfrequenzen von 45 bis 90 Hz, in der Praxis werden also sämtliche per Normal- oder AGA-Chipsatz darstellbaren Grafikauflösungen ohne Interface-Geflacker ins rechte Bild gerückt. Es ist somit egal, ob ein schnelles A500-Actionspiel im LoRes-Mode, ein AGA-Strategical wie „Sim City 2000“ mit 640 x 480 HiRes-Pixeln oder gar ein Malprogramm mit 16,7 Mio. Farben über den Schirm flimmert, stets garantiert die entspiegelte und nach MPR II-Norm strahlungsarme Bildröhre mit ihrem Dot-Abstand von 0,28 mm brillante, selbst an den



So schön kann die Workbench sein – auf einem M 1438 S



Der neue: Amiga M 1438 S

Ecken und Kanten noch von Verzerrungen ungetrübte Augenblicke.

DER KOMFORT

Dank Multiscan-Technik werden Wechsel zwischen verschiedenen Grafikauflösungen vom M 1438 S praktischerweise automatisch erkannt und das Bild neu zentriert. Sollte trotzdem eine Bildjustierung nötig werden: Die vorn angebrachten Regler erlauben das manuelle Einstellen von Kontrast, Helligkeit, vertikaler Höhe, horizontaler Position sowie die Veränderung der Lautstärke. Weniger schön sind die fehlenden Anschlußmöglichkeiten für Kopfhörer oder Composite-Signale, wie sie etwa eine Handycam liefert. Doch damit kann man leben, denn ansonsten kann man dieses Gerät wirklich nur empfehlen – speziell den Besitzern eines AGA-Amigas! Und wer seine „Freundin“ ohnehin nur mit Arcade-Spielchen in LoRes-Grafik beschäftigt, der darf ruhig vor der alten Glotze sitzen bleiben... (rl)

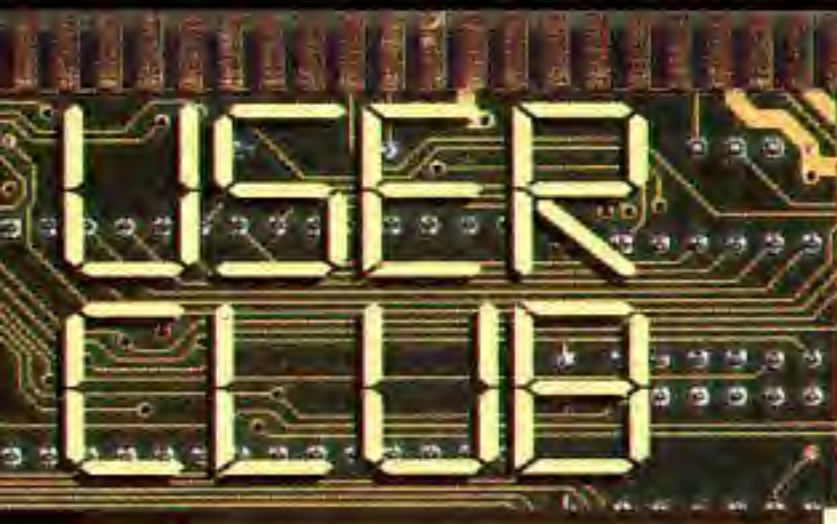
AMIGA M 1438 S

Vielseitiger 14"-Stereomonitor für jeden Amiga-Typ, durch Multiscan-Technik besonders geeignet für die hochauflösenden Grafikmodi von A1200 und A4000.

Hersteller: Amiga Technologies

Preis: 599,- DM

Bezug: Fachhandel, Kaufhaus



Heute sind die User mit kreativer Ader angesprochen: Wir stellen jene harte Ware vor, die man braucht, um auf die Datenautobahn, nach Hollywood oder in die Hitparade zu stürmen!

MARKTÜBERSICHT TUNING AM A1200 -TEIL 3-

MODEMS

Datenfernübertragung (DFÜ) ist angesagter denn je: Kaum ein Tag vergeht ohne Pressemeldungen über spektakuläre Aktionen gewitzter Hacker, und die Zelluloidverwerter schlachten die Thematik ebenfalls immer öfter aus, wie eben erst wieder „Das Netz“ im Kino bewiesen hat. Daß sich das Surfen durch den Cyberspace auch auf der „Freundin“ zunehmender Beliebtheit erfreut, liegt nicht zuletzt an den ständig sinkenden Preisen für die benötigte Ausstattung. Störanfällige und langsame **Akustikkoppler** sollte man heute aber selbst zum absoluten Billigtarif nicht mehr kaufen, den Datenim- und -export erledigen nämlich **analoge Modems** viel schneller und zuverlässiger. Der Begriff ist aus „**MOD**ulator/**DEM**odulator“ zusammengezogen und beschreibt die Arbeitsweise solcher Geräte in Kurzform: Sie wandeln digitale Daten in eine analoge, also via Telefonleitung versendbare Form um und umgekehrt.

Mit Rücksicht auf den Gebührenzähler ist beim Kauf die erreichbare Übertragungsgeschwindigkeit das wichtigste Kriterium. Die Baudrate, die die Zahl der Übertragungsschritte pro Sekunde angibt, inter-

essiert dabei weniger als die Zahl der tatsächlich verschickten *bits per second* (bps), die wiederum von der verwendeten CCITT-Norm (Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique) abhängt. Bei den früher üblichen, recht langsamen Modulationsarten waren Baud- und bps-Rate meist identisch, heute lassen sich aber z.B. im *V.32bis*-Modus sechs Bits pro Schritt übertragen – multipliziert mit 2.400 Baud ergibt das satte 14.400 bps. Eine derartige Leistung bekommt man schon für rund 200 Märker, wer noch mehr Gebühren sparen will, lohnt für ein schnelles **V.34-Modem** mit 28.800 bps knapp das Doppelte. Noch rasanter arbeiten freilich **digitale Modems** an einem ISDN-Anschluß (Integrated Services Digital Network), doch obwohl der Umstieg auf ISDN von der Telekom subventioniert wird, ist das immer noch eine relativ teure Angelegenheit. Das gilt nicht nur für das Modem (ab 700 Mark) und die höheren Gebühren, sondern auch für das dann erforderliche Digital-Telefon. Analoge Altgeräte können hier nämlich nur über einen **a/d-Wandler** für ca. 300,- DM weiterbetrieben werden.

Was sollte der Modemkäufer alles an Zubehör in der Packung finden? Nun, ein



Netzteil, die serielle Verbindung zum Rechner, das Telefonanschlußkabel und ein sogenanntes Terminalprogramm. Fax-Software darf ebenfalls nicht fehlen, weil die meisten Modems inzwischen eine entsprechende Funktion aufweisen – schlimmstenfalls hilft hier der PD-Pool weiter. Ist der ganze Krempel dann ordnungsgemäß installiert, geht's auch schon los: Man kann z.B. als Gast in den unzähligen Mailboxen herumschnüffeln; der unbeschränkte Zugriff ist meist erst nach der offiziellen Anmeldung beim Betreiber („Sysop“) möglich, von denen manche zusätzlich einen geringen Monatsbeitrag verlangen. Darüber hinaus stehen dem Datensurfer die kommerziellen Online-Dienste und das Internet samt seiner eigenen Amiga-Unterabteilung Aminet offen. Dabei darf man dann auf zahllose Datenbanken zugreifen, sich allerlei Programme in den Rechner ziehen, Reisen buchen, sein Bankkonto von zu Hause aus führen und etliches mehr. Einen Preis-/Leistungsvergleich dieser Dienste und Infos zum nicht unkomplizierten Einstieg ins Internet werden wir Euch übrigens bald präsentieren – und schon im nächsten Heft kommt ein ausführliches Modem-Special!



GENLOCKS UND DIGITIZER

Der Amiga kann nicht nur bildsynchron mit einer angeschlossenen Videoquelle laufen, er stellt auch ein der PAL-Norm entsprechendes Ausgangssignal bereit. Das nützen **Genlocks** aus, mit denen sich relativ problemlos Video- und Computer-



signale mischen lassen. Je nach verwendeter Hardware wird dabei auf *Video- oder RGB-Basis* gemischt. Mit dem RGB-Verfahren arbeitende Geräte wandeln das Videosignal erst in ein RGB-Signal um, das dann mit dem Amiga-Signal kombiniert und anschließend wieder zurückverwandelt wird. Das hat den Vorteil, daß man hier Einfluß auf die Farbanteile beider Signaltypen und die Synchronisation nehmen kann – andererseits führt die zweifache Wandlung unter Umständen zu Qualitätsverlusten im Videobereich. Das umgeht die zweite Methode, indem sie das Digi-Signal umwandelt und die Mischerei auf der Videoebene vornimmt; dabei ist dann allerdings keine Aufbesserung schlechter Videosignale mehr möglich. Je nach Verfahren, Qualität und Funktionsumfang (Überblendeffekte, Blue-Boxing etc.) wandern für ein **Genlock** wenige hundert oder weit mehr als 2.000 Mark über den Ladentisch...

Digitizer dienen zum Digitalisieren eines

Videobildes, das dann am Amiga beliebig weiterbearbeitet werden kann. Früher benötigten **Slowscan-Digitizer** zum Einlesen eines Bildes mehrere Minuten, eigneten sich also nur für statische Motive. Zudem riefen sie bei Farbgrafiken nach einem **RGB-Splitter**, der das Bild in seine Rot-, Grün- und Blaukomponenten zerlegt. Heutzutage lassen sich mit Hilfe sogenannter **Echtzeit-Digitizer** Bilder bequem auf Tastendruck aus laufenden Videos heraus „grabben“. Neben Geräten, die am Parallelport angeschlossen werden, gibt es da bereits für knapp 500,- DM auch wesentlich schnellere Lösungen für die PCMCIA-Schnittstelle, die gewissermaßen ein Harddisk-Recording von kompletten Videofilmen erlauben; allerdings bloß in SW oder im Mini-Format. Wer mehr will, muß auf einen A4000 mit Profi-Grafikkarten ausweichen – so wie die Joker Redakteure, die auf diese Weise ihre „Screenshots“ erstellen!

SAMPLER UND DAS MIDI-INTERFACE

Die „Freundin“ hat auch ein Herz für lustige Musikanten, die ihre (mit der entsprechenden Software erstellten) Eigenkompositionen mit natürlich klingenden Versatzstücken aufpeppen wollen. Benötigt wird dafür ein **Sampler**, an den man z.B. einen CD-Player oder ein Mikrofon anschließen kann. Dieser wandelt die aus der externen Tonquelle bezogenen Klänge in Digi-Signale um, und bei einer genügend hohen „Samplingrate“ entstehen dabei auch kaum Qualitätsverluste. Im Gegensatz zu rein künstlichen, allein vom Rechner erzeugten Tönen, lassen sich gesampelte Instrumente, Gesangseinlagen etc. von echten kaum unterscheiden. Da aber solche Soundsamples recht umfangreich sind, können sie meist ohne Umweg über das RAM direkt auf Festplatte gepackt werden. Brauchbare 8-Bit-Sampler gibt es schon für weniger als hundert, den leistungsfähigen 12-Bit-PCMCIA-Sampler „Aura“ für zweihundert Mark.

Wesentlich teurer gestaltet sich der Einstieg in die MIDI-Welt (**Musical Instrument Digital Interface**). Das keine 100 Mark kostende **MIDI-Interface** selbst ist dabei noch das günstigste Teil; wirklich große Löcher in den Geldbeutel reißen erst die Instrumente, die der Compi über diese Schnittstelle ansteuert. So können gute



Synthesizer mehrere tausend Mark kosten, und die erforderliche Software (z.B. ein anständiger MIDI-Sequencer) verschlingt weitere 300 bis 500 Kröten. Für reine Hobby-Musiker gibt es allerdings auch nicht ganz so anspruchsvolle Komplettsets, die ein einfaches Keyboard plus Interface und Software enthalten – für alles zusammen rund einen Tausender.

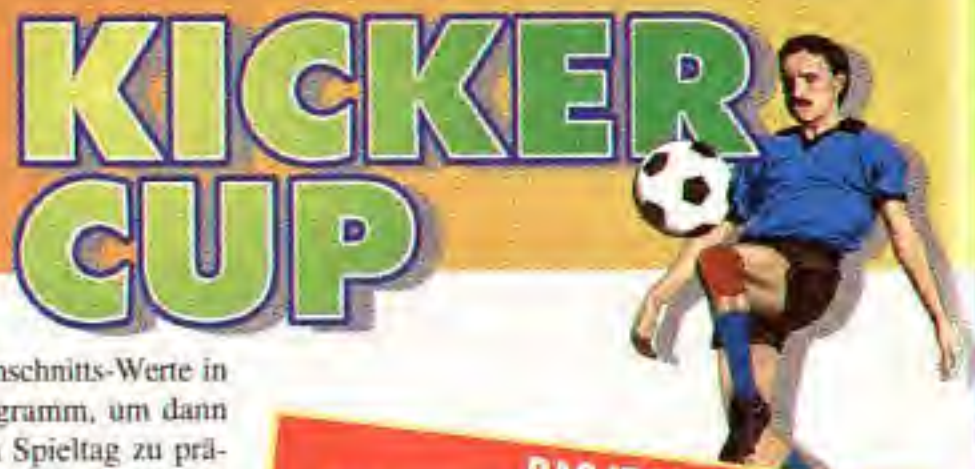


DEMNÄCHST

Wie es sich für einen ordentlichen Endspurt gehört, geben wir im letzten Teil unseres Hardwareüberblicks noch mal richtig Gas: Im nächsten Heft sollt Ihr erfahren, wie man dem A1200 mit jeder Menge Speicher und Turbopower kräftig Dampf unter der Haube machen kann! (st)



Das jüngste Heimspiel gegen die Weichbären wankte nur einmal gegen Ende der ersten Halbzeit – und endete daher mit einem verdienten 3:1-Sieg, der uns verdienstermaßen auf den achten Tabellenplatz katapultierte!



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Vor gut 7.000 Zuschauern badeten Celal und Freckmann im Zielwasser; auch der wieder in den heimatischen (Gras-) Brunnen gefallene Oskar konnte der Versuchung nicht widerstehen und versuchte einen Schuß – mit durchschlagendem Erfolg. Leider nahmen vier unserer Teamgenossen diese Vokabel allzu wörtlich und schlugen sich müher durch das Spiel, weshalb sie der Schiri mit Gilbkarten verfolgte. Folgsam blühten Mäxchen, Big Boß Mike und Stockbister, während Stein leider richtig rot sah und daher Rot sah...

Unsere Einsatzplanung wurde von Euch jedenfalls auf die gewohnte Basis von 75 Prozent Energiezufuhr gestellt, und die frisch eingenommenen Einnahmen führten bei Eintrittspreisen von 13 DM pro Mann und Maus zu einer echten Ausnahme: Die solcherart ausgenommenen Zuschauer stellten so zum ersten Mal seit der großen Sturmflut von 1962 sicher, daß unser Kontostand den Pegel des Schuldenhochwassers überschwappte! 117.000 wohlverdiente Taler stehen nämlich nur noch 50.000 miesen Märkern gegenüber. In diesem Zusammenhang wäre vielleicht interessant, daß die beiden Transfermarkt-Kollegen Holperstolper und Bleiklump immer noch zu haben sind.

Von ähnlicher Kontinuität sind bekanntlich unsere vielbeschworenen sieben Fragen, denn weil bei uns ja ein Heft das nächste jagt, haben wir keine Zeit für taktische Feinheiten (und wenn, dann würden wir sie lieber mit einem Cheeseburger oder anderen Freu(n)den verbringen), weshalb es mal wieder an Euch hängenbleibt, die Marschroute für unser kommendes Lokald Derby-Auswärtsspiel gegen die Playpowerer festzulegen:

- 1) Mit wieviel Power sollen wir den Playern eins überbraten? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Willst Du einen neuen Kicker aus dem Transferpool angeln?
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt ist uns diesmal wurscht, weil wir ihn ja eh nicht kriegen.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 450.000 DM) oder abbezahlen?

Also her mit den Antworten, und zwar über den allgemein gebräuchlichen Weg einer an unser Trainingszentrum adressierten Postkarte. Wir unterbrechen unsere gymnastischen Übungen (Cheeseburger-Schnellkauen, 100 m Blödschauen etc.) dann mal kurz zum Durch-

zählen und füttern die Durchschnittswerte in unser Fußballmanager-Programm, um dann im Dezember den nächsten Spieltag zu präsentieren. Euch füttern wir übrigens auch, und zwar mit

1 x Demo Maniac
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Mousepad

Die Teile werden wie immer unter allen Einsendern verlost – vorausgesetzt, daß wir einen entzifferbaren Absender entziffern können. Vorausgesetzt auch, daß Ihr die folgende Anschrift auf den Papyrus malt:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Holperstolper	Mit	13	153.500 DM
Bleiklump	Mit	29	395.500 DM

Ergebnisse: 7. Spieltag

FC JOKER	–	Softbär 2000	3:1
Raschmeh	–	Berlin East/West	5:0
Amiga James	–	Bummico	4:2
Might & Matschig	–	Blue Beiß	3:0
Wurm. Wolfeschreck	–	Playpower	6:0
Bodo Tiltner	–	Austerwitz	4:2
Opafun	–	Hammerfoot	1:2
DSC Pleasurestoff	–	1. FC Blähbein	2:1
Un. Hofftschwer	–	Maniac Menschen	4:1
Langohrer SK	–	Battle Kumpans	2:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Raschmeh	12: 2	21: 6
2) Wurm. Wolfeschreck	12: 2	21: 8
3) Hammerfoot	12: 2	16: 6
4) Maniac Menschen	10: 4	18: 9
5) Un. Hofftschwer	9: 5	18: 8
6) Might & Matschig	9: 5	16: 10
7) DSC Pleasurestoff	9: 5	12: 8
8) FC JOKER	9: 5	16: 14
9) Blue Beiß	8: 6	14: 15
10) Opafun	7: 7	16: 10
11) Langohrer SK	7: 7	8: 11
12) Amiga James	7: 7	13: 20
13) Bummico	6: 8	13: 15
14) Austerwitz	5: 9	10: 17
15) Bodo Tiltner	4: 10	12: 15
16) Playpower	4: 10	10: 23
17) Softbär 2000	3: 11	10: 18
18) 1. FC Blähbein	3: 11	9: 17
19) Battle Kumpans	2: 12	8: 19
20) Berlin East/West	2: 12	9: 22

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1) Brork	Tor	28	35	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	23	150.000
3) Schlimmel	Abw	22	47	390.000
4) Joker	Abw	–	7	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	31	190.000
6) Freckmann	Abw	16	9	60.000
7) Stockbister	Mit	12	32	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	–	40	220.000
10) Celal	Mit	19	28	280.000
11) Magenauer	Mit	15	33	250.000
12) M. Lobiner	Mit	13	54	550.000
13) Dzierzynski	Ang	8	28	220.000
14) Stein	Ang	9	g.	160.000
15) B. Lobiner	Ang	3	37	240.000

Paarungen: 8. Spieltag

Playpower	–	FC JOKER
Austerwitz	–	Wurm. Wolfeschreck
Softbär 2000	–	Amiga James
Bummico	–	Un. Hofftschwer
Berlin East/West	–	Langohrer SK
Maniac Menschen	–	DSC Pleasurestoff
Hammerfoot	–	Raschmeh
Battle Kumpans	–	Bodo Tiltner
Blue Beiß	–	Opafun
1. FC Blähbein	–	Might & Matschig

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				



Ein paar Häften wir noch...

Zugreifen solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte durchschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 6,50 DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

FERNSEHEN

Der Mörder Karl Hochmann kommt während einer Computertomographie ums Leben – doch seine Seele wird eingescannt und sucht nun als Virus über Stromleitungen und Datennetze nach Opfern! Der (Serien-) „Killer im System“ spukt erstmals am **1. November** um 22 Uhr auf **Premiere**, weiter geht's am **3.** (4.30 Uhr), **6.** (11.40 Uhr), **9.** (18.20 Uhr), **12.** (1.45 Uhr) und **15. November** (16.20 Uhr).

Am **1. November** um 10.35 Uhr bzw. ab **2. November** dann täglich um 15.20 Uhr wird es rasant auf **Kabel 1**, wenn „Sonic – Der irre Igel“ in Aktion tritt. In der ersten Folge der Sega-Serie geht es um ein gestohlenen Superintelligenz-Programm.

Einen Fall von Wissenschaftsspionage um Tiere mit Computerchips im Hirn untersucht der Polizist Eddy Monroe am **4. November** ab 22 Uhr auf **Sat 1** bei „Projekt 9000, die coolste Schnauze von L.A.“

Der Frage „Roboter – begrenzte Genies?“ geht Teil 1 der Dokumentation „Computerwelt“ am **6. November** um 14.45 Uhr im **Bayerischen Fernsehen** nach. Teil 2 folgt am **20. November** um 14.45 Uhr (Wiederholung tags darauf, 9 Uhr).

„Neues... der Anwenderkurs“ auf **3Sat** befaßt sich in der ersten Folge nochmals mit „Windows 95“, als nächstes kommt jeweils **samstags** um 10.30 Uhr die Tabellenkalkulation „Excel“ an die Reihe.

Am **6. November** um 21.30 Uhr auf **3Sat** bringt das Technikmagazin „HITEC“ frische Infos aus der Computerwelt.

Ebenfalls auf **3Sat** meldet sich Christian Spannig am **13. November** um 19.30 Uhr mit „Neues... die Computer-show“.

Den aktuellen Computertip von Günther Alt sendet das **ZDF** am **23. November** um 21 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO“ – die Tips befinden sich auch auf der „WISO“-Monatsdiskette.

Am **26. November** berichtet die „Computerclub“-Redaktion des **WDR** um 10.15 Uhr aus dem Institut für Rundfunktechnik von **ARD** und **ZDF** in München.

Tips zum Hard- und Softwarekauf gibt die **ARD** im „Ratgeber Technik“, und zwar am **26. November** um 17 Uhr.

RUNDFUNK



„Höchster Horror mit High-Tech“ bricht auf **Bayern 1** am **12. November** pünktlich um 21.07 Uhr aus.

„Abenteuer in einer anderen Welt“ darf man am **26. November** um 14.30 Uhr auf **Bayern 2** bestehen – gemeint sind Computerspiele.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Um Games dreht sich auch alles im **hr2-Computermagazin** „Chippie“ am **4. November** um 15 Uhr.

Ebenfalls am **4. November**, aber schon um 10.15 Uhr, berichtet Andreas Vohwinkel in der „ComputerCorner“ auf **Ruhrwelle** live von der Bochumer „KidBit '95“ über Software für Kinder. Am **10. November** schwebt Andreas zur selben Zeit per Flugzeug von Amsterdam nach Detroit und funkt via Satellit runter zur Erde.

Auf **Radio Euro** kann man am **6. November** ab 17 Uhr „Bit für Bit“ Informationen für Computer-Freaks abhören.

Rechtzeitig vor Weihnachten testet **Radio Flensburg** am **18. November** um 18 Uhr Digitalien für den Gabentisch – gesucht wird „Das ideale Hardware-Geschenk“.

Montags öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffh** um 14.40 Uhr die Anwender-Trickkiste.

Ebenfalls **montags** schickt **Radio Hamburg** um 17 Uhr „Chipsfrisch“ die Bytes über den Äther.

Wiederum **montags** trifft man sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 in der „Computer-Ecke“.

Und nochmals am **Montag**, doch nur zweimal im Monat, serviert „Fatal Digital“ im Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2** um 16.30 Uhr aktuellen Zündstoff für Freaks.

Jeden **Mittwoch** ab 15.40 Uhr sendet **Info-Radio**, das Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**, unter der Rubrik „High Tech“ kurze Info-Tapes zum Thema Computer.

Die „Spiele-Hits des Nordens“ stellt **NDR 2** am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr im „Club on-line“ vor.

Donnerstags ab 18 Uhr gibt's von **SDR 3** was auf die Ohren – und zwar den „Point – Computerspiel-Tip“.

Guter Rat, und gar nicht teuer, kommt **samstags** auf **WDR 5** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber Computer“.

„Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Monitor + Drucker Star LC-10 + Orig. Anwender-Software + Orig.-Spiele Silent Service 2, Elite 2 u.v.a. 06123/2857 (Oliver)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verk. A1200, HD 240 MB + Turbokarte 28 MHz, 4 MB + 2. Laufwerk u. viel Zubehör für nur 950,- DM. Call: 09941/7420

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

A500 mit 1 MB günstigst zu verkaufen. Laß uns über den Preis reden. Peter Bruenner, Parkstr. 12, A-8280 Fuerstenfeld, Tel.: 03382/52188

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe: A500, 1 MB-RAM, OS 1.3; CD-ROM A570; Monitor 1084, Drucker Citizen Swift 24, 300 Leerdisk, 21 Zeitschriften; 2 Boxen 1 CD; 1500 DM. 05564/8205

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A500 (1 MB) mit Farbmonitor, Zweitl. Computertisch, 2 Joysticks, 11 Orig.-Games, 23 Joker, 2 Diskboxen für VB 700 DM. Tel.: 06535/7711

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Micronik Tower 1200 mit 68030, 6 MB RAM, 420 MB Harddisk, opt. Maus, Scanner, HD-Floppy + Normalfloppy, Tastatur Amiga 4000. VB 1700 DM. Tel.: 02174/40955

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 1200, 4 MB, 40 MB HD, 2. Laufw., 20 MB E.-HD, Gamepad, Lenkrad, Staubhaube, Scartkabel f. TV, viele

DUNGEONBLASTER v Die Rache des Staatsanwalts

47: Du grübelst, was Dein Bruder jetzt wohl getan hätte. Aber alles, was mit Suchen, Aufräumen oder gar Dem-kleinen-Bruder-helfen zu tun hat, gehört ja nicht unbedingt zu seinen Stärken. Doch was wäre Perry Rhodan in dieser Lage eingefallen? Zweifelsohne wäre er zu den Überresten des Messestandes zurückgekehrt und hätte nach einem kurzen Blick auf die oblige Reißzeichnung in der Heftmitte einen vollautomatischen Objektaufspür-Generator daraus gebastelt. Na bitte, das ist es! Du baust Dir schnell so ein Teil (Merke: angeborener Hirnriß macht Zeichnungen überflüssig!) und findest damit tatsächlich weitere Joker-Druckunterlagen. Zur Belohnung geht's zur 4.

48: Du hörst die Stimmen nun deutlicher („...hab ein Mega-monster angefordert. Das erledigt das schon...“). Eine der Stimmen kommt Dir bekannt

vor. Kann das sein? Dieser Bröselmeier von vorhin? Aber wie sollte er denn an Dir vorbeigekommen sein? Du ziehst die Tür so weit auf, daß Du durch den Spalt schauen kannst und siehst gerade noch zwei Männer, die hinter einem Vorhang im Norden verschwinden. Der eine könnte tatsächlich Brösi gewesen sein, und der andere war offenbar – Alberto Geldzini! Kann das sein? Darf man so was denken? Sollten die Gesetzeshüter in ihrem Zorn wirklich so weit gehen? Oder ist Brösi gar kein Staatsdiener, sondern bloß Albertos Komplize mit einem gefälschten Ausweis? Du mußt Gewißheit haben und enterst den nunmehr leeren Raum (5).

49: Keine Frage, Du öffnest die Falltür und steigst die Leiter hinab. Oskar macht einen Umweg über die 23, folgt dann aber ausnahmsweise nicht der dort angegebenen Nummer,

sondern liest anschließend (wie alle anderen es jetzt sofort tun) bei der 3 weiter.

50: Kein Frieze geht ohne seinen Freezer irgendwohin. Also husch, husch ins Büro, Freezer ausbauen, einsacken und ab zur Nummer 15!

51: Bevor Du die weiße Fahne hissen kannst, stürzt sich das Vieh auf Dich! Aber Du hast noch mal Glück, denn das Monster ist eigentlich nur hier, weil es seine ABM-Kohle nicht verlieren will. Viel lieber würde es weiterhin in der Monsterkneipe hocken und ein paar monströse Bierchen kippen – oder wenigstens eine Bloody Mary, was das betrifft. Das gibt Dir auch ohne Waffen Chancen. Wie hoch sie sind, zeigt sich bei Nummer 2...

52: In einer entfernten Ecke kannst Du Schorsch erkennen, der auf einem Berg (natürlich

falscher) Lire-Noten hockt und glücklich vor sich hin sabbert. Direkt neben ihm liegt ein Papierstapel, der verdächtig nach den letzten fehlenden Druckunterlagen riecht. Ansonsten ist der Raum mit diversen Druck- und Kopiergeräten gefüllt, und im Osten scheint es einen Ausgang zu geben, durch den sich gerade Brösi und Alberto verdünnisieren. Du beschließt, erst mal dort Dein Glück zu versuchen (7).

53: Heyheyhey, Du kannst Dich doch nicht einfach abseilen! Reiß Dich gefälligst zusammen und lies sofort bei 6 weiter!

54: Gott sei Dank: Das Monster hat keine Lust mehr! Es verzicht sich und erzählt seinem Arbeitsamt-Berater was von „unzumutbaren Bedingungen“. Du hingegen kannst weiterschleichen, und zwar zur 25.



speicherresident: Bei speicherresidenter Soft (eine typische DOSen-Erfindung) verbleiben die anhänglichen Bytes nach ihrem Laden im Arbeitsspeicher und werden bis zum Ausschalten bzw. Reset nicht überschrieben. Meist handelt es sich dabei um kleinere Utilities (z.B. Taschenrechner), aber auch Gerätetreiber gehören in diese Kategorie.

Speicherschreibmaschine: im Prinzip nichts weiter als eine elektrische Schreibmaschine mit Gedächtnis. Damit kann man seine Texte also nicht nur zu Papier bringen, sondern auch auf ein internes oder externes Memory (Diskette) abspeichern.

Sperren: Die digitale Bedeutung gilt z.B. für (gegen das Löschen) geschützte Dateien, wobei allerdings eher der Benutzer ausgesperrt bleibt, wenn er sich ihnen mit bösen Absichten nähert. Schreiberlinge und Druckerlinge *s p e r r e n* dagegen einzelne Wörter, um sie besonders hervorzuheben. Wir finden das aber so häßlich, daß wir in solchen Fällen lieber zu den eleganteren Methoden des *Kursiv-* oder *Fett*drucks greifen.

Spiel: Hmm, was war das nur gleich wieder?!

Spiel-Computer: Im engeren Sinn des Wortes gibt es heute praktisch nur noch einen richtigen Computer, der speziell zum Spielen geschaffen wurde – und der heißt Amiga! Auch der selig entschlummerte Atari ST gehörte dieser lebenswerten Spezies an, während das All-

roundtalent PC dafür nicht spezialisiert genug ist. Konsolen wiederum eignen sich zwar prächtig zum Zocken, aber ihnen fehlen die vielfältigen Benutzungsmöglichkeiten (Schreiben, Malen, Programmieren etc.), welche einen echten Compj auszeichnen. Wer dagegen jedes Gerät, das von einem Prozessor gesteuert wird, als Computer bezeichnen will, müßte konsequenterweise auch von Kochcomputern, Fahrcomputern und Fotografiercomputern sprechen...

Spieltheorie: Die Mathematiker von Neumann und Morgenstern kamen schon vor etlichen Jahrzehnten auf die Idee, in Form mathematischer Gleichungen auszudrücken, was der Spieler beim Spielen so tut – nicht etwa sich einfach vergnügen, sondern schwierige taktische Entscheidungen fällen, die möglichen Reaktionen des Gegners vorausberechnen oder vorübergehende Bündnisse schließen. Besonders gut funktioniert dieses Konzept natürlich bei strategielastigen Geschichten wie Poker, Monopoly oder Schach. Und diese Spieltheorie kann sogar durchaus praktische Ergebnisse vorweisen, denn vieles von dem, was unter dem Aufhänger „Künstliche Intelligenz“ firmiert, und auch so manche Managementtheorie, beruht letztlich auf solchen Gedankengängen.

Splitscreen: ein horizontal und/oder vertikal aufgeteilter Bildschirm, der das gleichzeitige Agieren von mehreren Spielern ermöglicht. Besonders be-

liebt ist diese Aufteilung bei Autorennern, aber auch andere Genres bleiben nicht davon verschont, man denke nur an den Rollenspiel-Oldie „Bloodwych“ oder die Panzer-Sim „Campaign“.

Spooler: Moderne Drucker sind zwar ohnehin mit einem Daten-Puffer ausgerüstet, der den Text zwischenspeichert, damit sich der Rechner sofort wieder anderen Aufgaben widmen kann, doch bei sehr umfangreichen Dateien reicht das manchmal nicht aus – dann sorgt eben dieses nützliche, in vielen Textverarbeitungen eingebaute Tool dafür, daß der Drucker sein Futter immer schön häppchenweise kriegt, während der Prozessor schon längst am nächsten Buchstabensalat würgt.

Sprachausgabe: ist zur Zeit ja ganz groß in Mode, vor allem bei CD-Spielen. Allerdings ist diese Bezeichnung im Zusammenhang mit den dabei verwendeten Sprachsamples (= digitalisierte Tonaufnahmen) eigentlich nicht ganz zutreffend. Leute, die es ganz genau nehmen, sprechen von Sprachausgabe nur bei einer vollsynthetischen Erzeugung ohne vorangegangene „Naturaute“. Dabei wird dann jedes Wort Silbe für Silbe aus künstlich erzeugten Phonemen (= Klangeinheiten) zusammengesetzt, was man leicht am charakteristischen „Roboterklang“ erkennt.

Spracheingabe: wird auch als „Spracherkennung“ gehandelt und ist tatsächlich ungefähr das, was man sich darunter vorstellt. Es geht also darum, den Computer mit Hilfe gesprochener Befehle zu steuern oder ihm gleich ganze Texte zu diktieren. Brauchbare Teilerfolge (z.B. sprachgesteuerte Telefonauskunftssysteme) sind zwar durchaus zu verzeichnen, aber der große Durchbruch steht immer noch aus. Und warum? Weil wir alle so schrecklich nuscheln, und das auch noch in tausend

verschiedenen Dialekten, schimpfen die Sprachforscher...

Sprites: sind das Salz in der Suppe von Computerspielen! Vereinfacht gesagt sind Sprites bewegliche Grafikobjekte, deren maximale Größe vom jeweiligen Computersystem abhängt. Beachtenswert ist dabei, daß Sprites am Amiga über eine Hardwarefunktion zur Verfügung gestellt werden, während sie am PC meist softwaremäßig berechnet werden müssen, was wesentlich mehr Aufwand erfordert.

Sprungbefehl: Grundsätzlich wird ein Programm Zeile für Zeile von oben nach unten abgearbeitet. Das geht jedoch nur so lange gut, bis eine Verzweigung oder Schleife ansteht, z.B. um dem User Entscheidungsmöglichkeiten anzubieten. Dann enthält die Software einen Sprungbefehl, der den Rechner auffordert, an diese oder jene Programmadresse zu springen, sobald diese oder jene Bedingung erfüllt ist.

Spur: Disketten und Festplatten stellen keine gesichtslose Einheit dar, sondern sind in Sektoren und Spuren (englisch: Tracks) unterteilt. Die Sektoren muß man sich dabei als Tortenstücke vorstellen, während die Spuren am ehesten mit den Rillen der guten alten Vinylschallplatte vergleichbar sind.

SSI: Außer der bekannten US-Softwareschmiede für Strategicals und Rollenspiele kann hier auch das „Staatliche Strahlenschutz-Institut“ in Schweden gemeint sein, von dem u.a. die Normfestlegung für strahlungsarme Bildschirme stammt. Drittens könnte man es schließlich mit einem Abkürzungs-Dinosaurier aus der Digi-Urzeit (60er Jahre) zu tun haben; dann steht „Small Scale Integration“ für einen recht niedrigen Miniaturisierungsgrad mit einigen Transistoren pro Chip. Heutzutage passen freilich locker mehrere Millionen drauf...

IMPRESSUM

Herausgeber:
Michael Labiner
(Verantw.)

Chefredaktion:
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef:
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion:
Manfred Düy

Redaktion:
Ole Albers (ole)
Manfred Düy (md)
Brigitte Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Pomikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Walter Schmidt (ws)
Martin Schnelle (ms)
Michael Schnelle (mic)

Freie Mitarbeiter:
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (trf)
Manuel Semino

Redaktionsassistent:
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop:
Petra Laubenberger

Vertrieb:
Verlagsunion, 63203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (II/95):
Verbreitung: 88.712

Erscheinungsweise:
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement:
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-.
Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgironummer München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte:
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht:
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion:
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Abo-Verwaltung:
Christine Rothmeier

Layout:
Profil Studio GmbH

Fotografie:
Richard Löwenstein
Manfred Düy
Steffen Schamberger

Comic:
Werner Regner
Oliver Wunderlich

Titel:
U.S. Gold/ Capcom/ Profil Studio GmbH

Anzeigenbetreuung:
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung:
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung:
Brigitte Labiner

Reproduktion:
Profil Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamterstellung:
Druckerei Gerstmaier
A-3105 St. Pölten



V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

All Terrain Racing /dt	46,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Baldies /dt • V.mö.	76,95
Bling! /dt	76,95
BombMaria /dt	V.mö.
Bump 'n' Burn /dt	53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt	49,95
Campaign 2 /dt	39,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
Colonization /dt	73,95
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	46,95
Dawn Patrol /dt	71,95
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou /dt	67,95
Der Clou - Die Profi Disk /dt	44,95
Der Patrioteur /dt	46,95
Der Reeder /dt (1.5 MB)	86,95
Die Siedler /dt	46,95
Doppelpass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Elmania /dt	46,95
Erben der Erde /dt	58,95
FIFA Soccer /dt	46,95
Fleming's Tours /dt	65,95
Flight of the Amazon Queen /dt	68,95
Formula 1 World Champ. Edition /dt	55,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Historyline 1914-1918 /dt	34,95
Hollywood Pictures /dt	66,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Jungle Strike /dt	46,95
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	58,95
Lollypop /dt	65,95
Lords of the Realm /dt	59,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
Mad News /dt	71,95
Oldtimer /dt	46,95
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
Pole Position /dt	V.mö.
rarTrainer /dt	79,95
Robinson's Requiem /dt	53,95
Sensible Golf /dt	51,95
Sensible World of Soccer /dt	62,95
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant. City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Spirit Legacy /dt	V.mö.
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	62,95
Syndicate	27,95
Theme Park /dt	53,95
Top Gear 2 /dt	46,95
Tower Assault /dt	35,95
Virocop /dt	46,95
Whale's Voyage 2 /dt	65,95
Zeppelin /dt	69,95

MEGA - HITS

Bundesliga M. Hattrick /dt	75,-
Colonization /dt	73,-
Der Reeder /dt	87,-
Fears /dt A1200 & CD 32	69,-
Flight of the Amazon Queen /dt	69,-
Mad News /dt	72,-
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	63,-
Whale's Voyage 2 /dt	66,-

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 99,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Aladdin /dt	62,95
Alien Breed 3D /dt	V.mö.
Bling! /dt	82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Erben der Erde /dt	58,95
Fears /dt	69,95
First Encounters /dt	V.mö.
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
High Seas Trader /dt	52,95
Jungle Strike /dt	56,95
Lemmings 3 /dt	55,95
Lion King /dt	62,95
Oldtimer /dt	51,95
PGA European Tour /dt	56,95
Pinball Illusions /dt	55,95
Sim City 2000 /dt	69,95
Super Stardust /dt	53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	62,95
Theme Park /dt	64,95
Tower Assault /dt	35,95
Virocop /dt	53,95

CD 32

Alien Breed 3D /dt	V.mö.
All Terrain Racing /dt	46,95
Banshee /dt	53,95
Der Clou /dt	67,95
Fears /dt	69,95
First Encounters /dt	V.mö.
Gunship 2000 /dt	58,95
Jungle Strike /dt	55,95
Kingpin /dt	26,95
Let's Devil /dt	53,95
Pinball Illusions /dt	54,95
Pirates! Gold /dt	54,95
Roadkill /dt	53,95
Shadow Fighter /dt	58,95
Super Skidmarks /dt	53,95
Syndicate /dt	61,95
Theme Park /dt	61,95
Tower Assault /dt	53,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Whale's Voyage 2 /dt	65,95

Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	
A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
B-17 Flying Fortress /dt	39,95
Body Blows /dt	22,95
Campaign /dt	34,95
Desert Strike	26,95
Dogfight /dt	39,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F-117A Nighthawk /dt	39,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
Fields of Glory /dt	39,95
Flashback /dt	29,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95
Gunship 2000 /dt	39,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Red Baron /dt	26,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 4 /dt	je 29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Wing Commander	28,95

STROMMAUSFALL.

Im Mitteilungsblatt der Stromboykotteure, abenteuerlichen Phantasten und strategischen Futuristen werden heute wieder alle Zielgruppen bedient. Also freut Euch des Lesens, zahlt brav Euren Mitgliedsbeitrag und empfiehlt uns weiter!



BARSÄIVE KAMPAGNENBOX

Kenner des Rollenspiels „Earthdawn“ von Fasa/Fanpro dürften bereits ahnen, daß sich in dieser Box nur eine Erweiterung für ihr System verbergen kann – schließlich hört nur ihr bevorzugter Abenteuerspielplatz auf den Namen Barsäive. Dank der zunächst farbig bedruckten und dann vorsichtig beigelegten Landkarte sieht man nun auch mit eigenen Augen, was die Autoren schon immer gesagt haben: Die Helden der Weltdämmerung leben an der Nordküste des Schwarzen bzw. des Kaspischen Meeres sowie im Territorium dazwischen. Sie tun das freilich in einer ziemlich fernen Vergangenheit, die hier respektvoll als voratlantisch bezeichnet wird. Wer mehr über diese phantastische Epoche erfahren möchte, kann sich z.B. mit dem „Handbuch für Entdeckungsreisende“ befassen, das auf 128 schwarzweiß illustrierten Seiten über die Ursprünge der Region, das Alltagsleben, Magie, Reismöglichkeiten, Dörfer, Städte und Königreiche informiert. Interessant sind

dabei vor allem jene Passagen, die im eigentlichen Regelwerk etwas stiefmütterlich behandelt werden: Fragen der allgemeinen Geographie, eine Abhandlung zu den fliegenden Schiffen (die hauptsächlich von Troll-Piraten benutzt werden) oder zu legendären und gefährlichen Orten wie der vergessenen Stadt Parlaint. Weniger für den allgemeinen Gebrauch gedacht ist nabeliegenderweise das 64 Seiten starke „Spielleiterbuch“. Hier geht es um besondere Schätze, extrem gräßliche Monster, Geheimvereine, Legenden und sonstige Dinge, die ein gewöhnlicher Charakter nicht zu wissen braucht – jedenfalls nicht, bevor er live darüber stolpert. Darüber hinaus entdeckt der wissensdurstige Dungeon Master noch eine ganze Reihe von vorgefertigten NPCs, zudem sind an vielen Stellen Vorschläge für packende Abenteuergestaltung eingearbeitet. Nicht ganz unerwähnt sollte schließlich ein recht brauchbares „Lineal“ bleiben, das Entfernungen auf der besagten Landkarte in Tagesreisen für Fußgänger und Berittene mißt. Tja, damit verläuft sich wohl niemand mehr in Barsäive, wir hingegen reiten jetzt gleich die nächste Attacke...

ANGRIFF AUF HOTH

Es war einmal in ferner Zukunft: Wer erinnert sich noch an den Lucas-Film „Das Imperium schlägt zurück“ aus der „Star Wars“-Trilogie? Alle? Keiner? Egal, hier geht es jedenfalls um eine „Verbretterung“ jener berühmten Sequenz, in der imperiale Truppen die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth stürmen. In der terrestrischen Gegenwart materialisiert sich das „Brett“ allerdings nur in einer Wabenlandschaft aus schönem Papier. Auch ist das Game aufgrund seiner vielen Zufallsfaktoren bei weitem nicht so strategisch, wie unsere Einleitung glauben macht – für ein schnelles, heißes Spielchen zu zweit erweist sich dieses vermeintliche Manko jedoch als eher förderlich.

Ähnlich wie damals im Erdenkino können die Rebellen kaum gewinnen, indem sie den (potentiell weit überlegenen) Feind komplett ausradieren; sie gelten daher auch dann als Sieger, wenn es ihnen gelingt, die gesamte Basis mit Raumtransportern zu evakuieren, bevor Darth Vaders Streitkräfte den schützenden Deflektorgenerator in die ewigen Jagdgründe schicken. Dabei haben die imperialen Sturmtruppen zweifellos den Vorteil überlegener Feuerkraft (man denke nur an die vierbeinigen

„Kampfkamele“, die hier wie alle anderen Einheiten von Pappmarkern auf Plastik-Standfüßen symbolisiert werden), während Prinzessin Leias Mannen dank der unterirdischen Tunnel, die das gesamte Gelände durchziehen, wesentlich beweglicher sind.

Der Spielablauf gehorcht nicht dem gewohnten Rundendenken; statt dessen werden in unablässiger Folge sogenannte Aktionskarten aus superdünnem Karton gezogen – wenn eine solche z.B. gebietet, daß die Rebellen ihre Lasertürme abfeuern dürfen, dann wird auf dem Brett genau das geschehen. Wenn die folgende Karte wiederum den Rebellen erlaubt, ihre Schneegleiter zu bewegen bzw. dieselben schießen zu lassen, so haben sie halt Glück gehabt, doch keine Sorge: Die nächste imperiale Karte ist nicht weit! Manchmal besteht die Anweisung der Aktionskarte auch darin, eine Ereigniskarte zu ziehen, und das mag zugleich bedeuten, daß die Rebellen einen ihrer fünf Transporter starten dürfen und somit dem Sieg ein Stückchen näher rücken. Im übrigen sorgen handliche Bewegungs- und Kampfregeln für kontinuierlich spannenden Spielablauf, sprich Action pur. Die verlagsinterne Testercrew mußte jedenfalls mit sanfter Gewalt zu der Einsicht gebracht werden, daß es im Joker-Imperium anno 1995 auch noch andere wichtige Dinge zu erledigen gibt...

FREISPIEL

Nicht ganz unwichtig wäre zum Bleistift die traditionelle Verlosung unserer Rezensionsexemplare, welche es zwei Glückspilzen ermöglichen wird, die Kampagne von Barsaive oder die von Hoth persönlich und gratis zu erleben. Voraussetzung ist bloß die Beantwortung einer der folgenden Fragen: Die Earthdawners werden von einer großen Plage gebeutelt, die hier mit keinem Wort erwähnt wurde – was ist gemeint? Ein namhafter Sternenkrieger machte sich auch als „Blade Runner“ einen Namen – wie heißt der Schauspieler? Wer's weiß, schnappt sich ein Kärtchen und schreibt die Lösungen darauf, um sie postwendend an die nachstehende Adresse zu adressieren. Wer letztes Mal z.B. mit „TWERPS“ oder „Hexenmeister vom flammenden Berg“ geantwortet hat, könnte dagegen schon gewonnen haben! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

BARSAIVE

Spielmaterial:	80%
Spielregeln:	82%
Spielreiz:	81%
Schwierigkeit:	Für Könner
Besonderes:	Fantasy-Rollis als Spiele-Box – das gab's bisher nur beim Schwarzen Auge...
Preis:	69,- DM
Bezug:	Fantasy Productions
	Postfach 1416
	40674 Erkrath

ANGRIFF AUF HOTH

Spielmaterial:	64%
Spielregeln:	82%
Spielreiz:	85%
Schwierigkeit:	Für Anfänger
Besonderes:	Die Ausstattung der Spiele wird immer windiger, der Preis immer höher – aber ist das was Besonderes?
Preis:	49,- DM
Bezug:	Welt der Spiele
	Am Martinszehnten 5
	60437 Frankfurt



COIN OP



Das aktuelle Arcade-Geschehen haben wir diesmal mit einem kurzen USA-Abstecher aufgepeppt. Aber eines gab uns doch zu denken: Ganz egal, wo wir hinkamen, überall flogen sofort die Fäuste...

STREET FIGHTER – THE MOVIE & STREET FIGHTER ALPHA

Die erste Schlägerei konnten wir noch im eigenen Land vom Zaun brechen, denn Capcoms fortgesetzter Prügelklassiker stürmt die einheimischen Spielhöhlen gleich in zweifacher Ausführung: Einmal wäre da die Versoftung des gleichnamigen Kino-Hits mit Jean-Claude van Damme und Kylie Minogue, die es hier schön digitalisiert krachen lassen. Neben Altstars wie Guile, Cammy und Vega steigen dabei mit Captain Sawada und Blade auch zwei Nachwuchsreken in den Ring; daneben sind ein paar neue Kampftechniken und -modi (z.B. für Zweier-Teams) zu vermelden. Grundsätzlich wurde an Gameplay und Steuerung jedoch nichts geändert – wozu auch,

schließlich fungiert die Serie seit Jahren als Referenz im blauäugigen Genre! Bleibt nur zu hoffen, daß nach PC, Saturn und Playstation auch der Amiga bald zu seiner Umsetzung kommt. Inhaltlich dasselbe in Gezeichnet gilt für die Alpha-Version, bei der sich die Kämpfer aus allen vorangegangenen Teilen zusammengerauft haben, um sich mit hundsge-meinen Newcomern zu messen. Das tun sie im bewährten Comic-Look, jedoch genauso schlagkräftig und unterhaltsam wie ihre Filmkollegen.



NIGHT WARRIORS

Capcom-Fortsetzung, die zweite: Der Nachfolger der Horror-Klopperei „Darkstalkers“ präsentiert sich wieder als Mann-gegen-Mann-Kampf, bei dem liebgewonnene Schläger wie Victor von Gordenheim oder der Blutsauger Demitri Maximoff frisch ausgebuddelten Monströsitäten gegenüberstehen. Allen voran Pyron, der seinen Körper beliebig verformen kann, sowie die Chinesin Hsien-Ko, die als Zweitberuf Nachtgespenst angibt. So einzigartig wie das Personal ist auch die wunderbar animierte, detailverliebte Zeichentrickgrafik dieser irren Prügelei. Dazu kommen ein-fallsreiche Special-Moves und Geheimwaffen, die perfekt zur

jeweiligen Figur passen – z.B. schickt der Meerjungmann Rikuo gern tosende Wellen über den Screen, während Mr. Frankenstein seine Gegner lieber unter Strom setzt...



CYBERBOTS

Capcom, zum dritten: Hier holte man die stählernen Kampfkolosse aus „Armored Warriors“ in eine futuristische Digi-Arena, wo sie sich nun gegenseitig die Dioden aus dem Blechschädel hauen dürfen. Jeder verfügt dabei über seine ureigenen Spezialitäten wie ferngesteuerte Raketen, Eisenklauen, Laserkanonen oder Minenwerfer. Bei der Optik setzten die Japaner auf Bombastik pur – gigantische Explosionen, grelle Blitze und jede Menge lose Schrauben erschüttern den Screen. Wem selbst diese sportliche Verschrotungsanlage noch nicht aufregend genug ist, der muß jetzt mit uns über den großen Teich hüpfen:



CYBERBOTS



USA-REPORT

In San Francisco finden jeden Spätsommer die Robot Wars statt, wo Hobbybastler eine leere Lagerhalle als Kampfarena für ihre ferngesteuerten Stahlbolide mißbrauchen. Dort fliegen dann wirklich die Funken und Metallspäne, denn immerhin sind die Mini-Mechs mit Waffen wie Kettensägen oder Eispickeln bestückt! Einer dieser „Robozentriker“ ist übrigens kein Geringerer als der „Sim City“-Oberbürgermeister Will Wright. Falls Ihr also mal in die Gegend kommt, solltet Ihr Euch dieses Spektakel nicht entgehen lassen!

Kein Unterwasserballett, sondern ebenfalls Action pur soll bei der geplanten Waterworld Stunt-

show im „Universal Theme Park“ in Hollywood angesagt sein. Dabei werden die aus dem Film bekannten Wasserflugzeuge live landen, begleitet von deftigen Keilereien und knalligen Explosionen. Als Hintergrund will man die Originalkulissen verwenden – nach Kevin Costners 180-Millionen-Dollar-Flop ist bei den Universal Studios wohl Sparsamkeit das Gebot der Stunde... (Manuel Semino)



DUNGEONBLASTER V

Die Rache des Staatsanwalts

55: Einen Schorsch besiegen? Null Problemo – Deinem Freezer konnte noch niemand widerstehen! Der Praxistest folgt unter 11.

56: „Wenn Du zum Schorsche gehst, vergiß die Peitsche nicht!“ sagte schon ein bekannter Abteilungsleiter aus dem 19. Jahrhundert. Und wer weiß, was für Hugos, Friedrichs und Charlies sonst noch im Keller lauern? Also bewaffnest Du Dich, bevor Du in die Tiefen der Nummer 15 steigst...

57: Du erkennst gerade noch, wie zwei Männer, die ihr Gespräch offenbar gerade beendet haben, hinter einen nördlich gelegenen Vorhang verschwinden. Der eine... Potzblitz! Könnte das Bröselmeier gewesen sein? Und der andere sah aus wie Alberto Geldzini! Darf es sein, daß man diese beiden zusammen sieht? Würden sich die Gesetzhüter wirklich mit Geldzini zusammentun, um uns eins auszuwischen? Oder war Brösel-

meiers „Dienstausweis“ gefälscht, und es handelt sich bei ihm nur um einen Kumpan Geldzinis? Aber so oder so – wie sollte Bröselmeier an Dir vorbei und hierher gekommen sein? Du mußt Gewißheit haben und enterst den nunmehr leeren Raum (5).

58: Mutig marschierst Du zu Schorsch und sagst: „Verschwinde hier! Ich muß aufräumen!“ Dann greifst Du Dir einige herumstehende Plastiksäcke und schaufelst die Banknoten hinein. Schorsch, der sich so plötzlich um den Lohn seiner Mühen gebracht sieht, will mit einem gräßlichen „LIRÄÄÄÄ!“ über Dich herfallen, fällt dann aber doch lieber in Ohnmacht – na bitte, es funktioniert einfach immer wieder! Du schnappst Dir die fehlenden Druckunterlagen und kannst dann zur Nummer 60 aufs Siebertreppchen stolzieren.

59: Der Alte stellt seinen Brorkbärverschnitt ab, greift

sich den Uniformierten und watschelt friedlich brabbelnd von dannen. Kopfschüttelnd beschließt Du, durch die geheimnisvolle Geheimtür abzustiegen (42). Oskar muß vorher aber noch bei der 23 vorbei.

60: Die fehlenden Seiten sind wieder da, die Verschwörung

von Alberto Geldzini ist aufgedeckt, draußen scheint die Sonne, und all das verdanken wir Dir! In derart bewegenden Ausnahmesituationen wird sogar Big Boß Michael ganz menschlich und läßt sich von Dir auf ein Gläschen Mineralwasser einladen. Ein dreifaches Prost auf das Happy-End!



JOKER SHOP

NEU

Nr. 100001 (Jahrgang 93)

Nr. 100002 (Jahrgang 94)

DAS SAMMLER-ANGEBOT:

Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM

**NUR NOCH
DM 19,90**

Nr. 70001

EXKLUSIV-CD – Wir bieten die tolle CD des Soundmagiers Chris Hülshock in handsignierter Sonderauflage an: „Turrican“. Es warten 16 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples! Einst für klangvolle DM 31,-, jetzt nur noch DM 19,90



Nr. 900005

DISKETTEN-AUFKLEBER – Jetzt im neuen Design: Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck“ farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5"-Scheiben!

Für selbstklebende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)

**STATT 39,80 DM
NUR NOCH 19,80 DM!**

Nr. 70002

JOKER-BÜCHER – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!

Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 900007

JOKER-TELEFONKARTE – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM! Für gut angelegte 29,- DM pro Karte



TELEFONKARTE 6 DM

die
No. 1



Nr. 50003

EXKLUSIV-EDITION – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert! Nur noch leserliche 19,- DM pro Band



**NUR NOCH
19,- DM**

Nr. 500001

CHEAT-DISKS – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk

Amiga Joker Archiv



Nr. 900009

JOKER-ARCHIV – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher!

Für gut archivierte DM 15,-



Nr. 900004

SAMMELORDNER – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!

Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 200000/400000
SPEZIALITÄTEN – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für nur noch DM 6,- pro Heft

Nr. 100000
JOKER-SAMMLUNG
 Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
 Fürs Übliche:
 DM 7,- pro Heft



Nr. 500002
MOUSEPAD – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 300000
HORIZONTERWEITERUNG
 – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
 Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Nr. 670000
MULTIMEDIA BEILAG-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat. Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



Nr. 600000 ohne CD
 Nr. 660000 mit CD
MULTIMEDIA JOKER – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags. Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

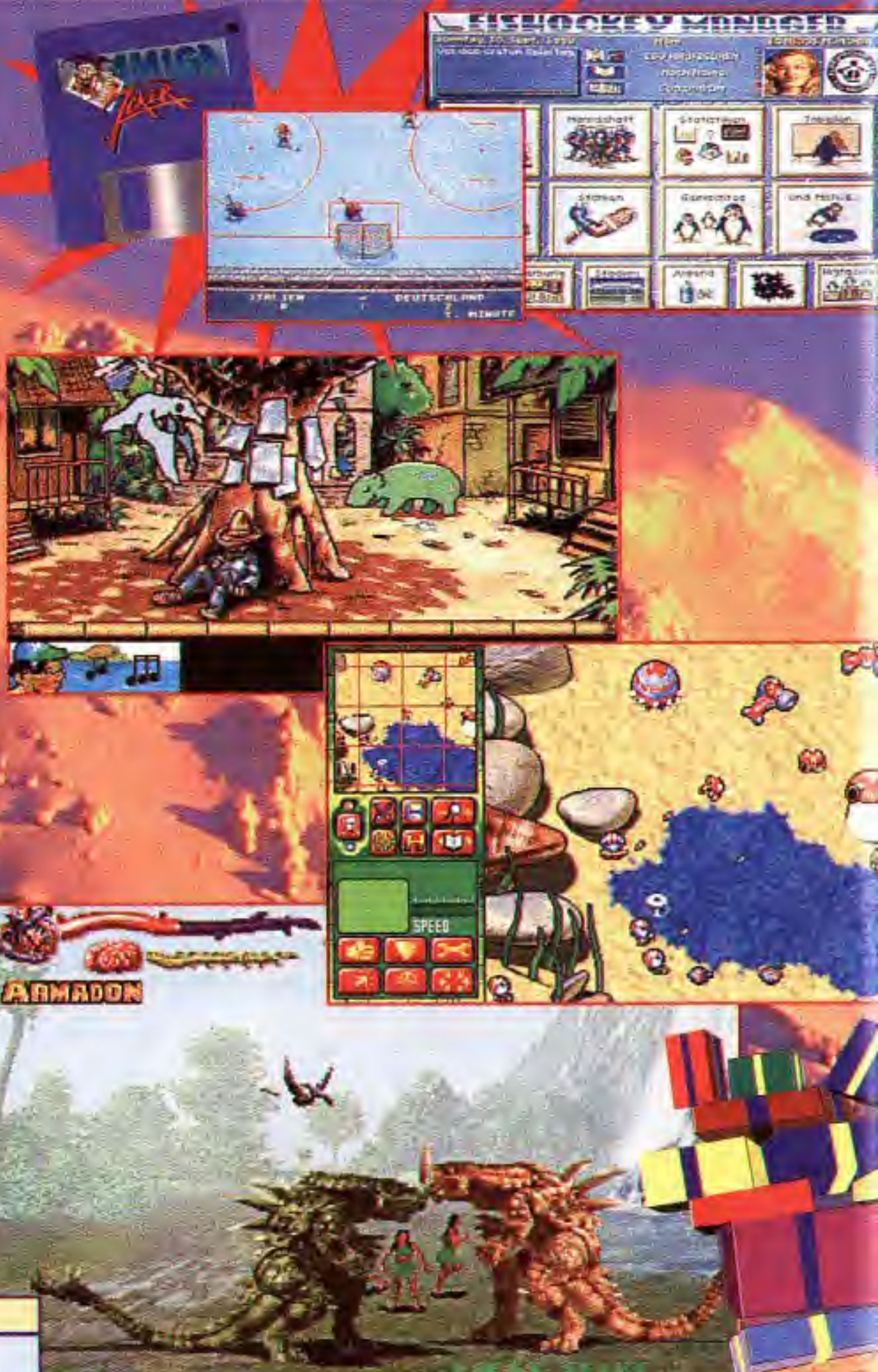
Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). **WICHTIG:** DM 6.50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
 Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
MEINE ADRESSE:	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 9/92 <input type="checkbox"/> 10/92 <input type="checkbox"/> 11/92 <input type="checkbox"/> 12/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 5/93 <input type="checkbox"/> 7/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 5/94 <input type="checkbox"/> 7/94 <input type="checkbox"/> 9/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 2/95 <input type="checkbox"/> 3/95 <input type="checkbox"/> 4/95 <input type="checkbox"/> 5/95 <input type="checkbox"/> 7/95 <input type="checkbox"/> 9/95 <input type="checkbox"/> 10/95
	100001	Sammlerangebot	<input type="checkbox"/> Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
	100002	Sammlerangebot	<input type="checkbox"/> Alle AJ Hefte von 1994 & Sammelordner
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Adventures
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 6/94 <input type="checkbox"/> 8/94 <input type="checkbox"/> 9/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 2/95 <input type="checkbox"/> 3/95 <input type="checkbox"/> 4/95 <input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 9/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 11/95
Name	400000	Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94
Straße/Hausnr.	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1 <input type="checkbox"/> Nummer 2
PLZ/Ort	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück
Datum/Unterschrift	50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	<input type="checkbox"/> Stück
	70001	Turrican-CD	<input type="checkbox"/> Stück
	70002	Joker-Bücher	<input type="checkbox"/> Amiga Joker Hits <input type="checkbox"/> PC Joker Hits
	600000	Multimedia Joker	<input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95
	660000	Multimedia Joker + CD	<input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95
	670000	Beilag-CD	<input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95
	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bogen à 8 Stück
	900007	Joker-Telefonkarten	<input type="checkbox"/> Stück
	900009	Amiga Joker Archiv	<input type="checkbox"/> Stück

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

DIE WEIHNACHTS-AUSGABE GIBT'S SCHON AB 24. NOVEMBER – WAHLWEISE MIT DEM HIT-SPIEL „EISHOCKEY MANAGER“ ALS BEGLEIT-DISK!!!

Mag das Eis am Spielmarkt derzeit auch noch etwas dünn sein, wir sorgen für Nachschub: Für nur 19,80 DM bekommt Ihr **DAS NÄCHSTE HEFT MITSAMT DER VOLLVERSION DER HITGEKÜRNTEN SPORTSIM „EISHOCKEY MANAGER“** von Software 2000! Nur wer dieses Superspiel bereits besitzt, hat daher unsere Erlaubnis, die Standardfassung für 7,- DM zu erwerben – die Tests zu allen aktuellen Weihnachts-Highlights und die goilen Previews, Specials, Preisausscheiben und Lösungshilfen kriegt Ihr schließlich da wie dort. Hier ein erster Lagebericht vom Gabentisch: Es warten ein simulativer Polit-Urlaub mit **CARIBBEAN DISASTER**, der strategische Angriff der **TINY TROOPS**, eine Datadisk zum Dungeonkiller **GLOOM**, Actionflüge mit **EXILE** oder der Heli-Sim **COALA**, die Kampsaurier aus **PRIMAL RAGE**, der Hirntrainer **SUPER LOOPZ** und noch einige interessante Spieletests mehr. Und wer es etwas spezieller mag, den informiert Dr. Freak über **DIE NEUEN AMIGA-VIREN** bzw. der User-Club über **MODEMS AM AMIGA**. Wir können Euch also wirklich nur empfehlen, ab 24. November mal am Kiosk vorbeizustapfen, denn die **WEIHNACHTS-AUSGABE MIT DISK** wird in jeder Hinsicht eine festliche Angelegenheit. Eine weitere schöne Möglichkeit, die Feiertage mit einem Gratisspiel (sogar nach Wahl) zu verbringen, ist unser aktuelles Abo-Angebot – vom Preisvorteil und der beschleunigten Lieferung bzw. den somit vorgezogenen Feierlichkeiten ganz zu schweigen!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomleo
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Kingsoft
Grüner Weg 29
52070 Aachen
Tel.: 0241/152051

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler	103	Media Point	29
Bergler	89	Okay Soft	86
Data House	86	Pawłowski	111, 112
DCE Computer Service	15	Quicksoft	45
HK Computer	26	Schneider	45
HP Computer	53	Tillmann	40, 41
ICP	27	Vesulia	76, 77
Joker Verlag 6, 26, 28, 31, 35, 61, 68, 76, 85, 95		Wial	73
Joysoft	81		
Lil Laserdruck	59	Poster	Team 17
Mallander 2, 9, 10, 11, 22, 23, 25, 48, 49		Poster	Black Legend

Spiele allgemein (für alle Amiga)

Nr.	Titel	Beschreibung	DM
S01	Fußballmanager	(nur A500) für Fußballfans ein Muß	6,50
S02	Xytronic	Weltraum-Handelsspiel	6,50
S03	Imperium Romanum	Strategiespiel	6,50
S04	Dragon Tiles	Shanghai-Variante!	6,50
S05	Imperium	Strategiespiel um Macht	6,50
S06	DeluxePac	Pac-Man-Variante	6,50
S10	Megaball 2.1	Super-Breakout-Spiel	6,50
S10a	Megaball AGA		6,50
S13	Risk	Risiko-Computerversion	6,50
S16	Lucky Loser	Geldspielautomat-Simulation	6,50
S17	Flaschbier	(nur A500) Das Werner-Spiel	6,50
S18	Backgammon	tolle Brettspielvariante	6,50
S24	MastermindPlus	Bekanntes Denkspiel!	6,50
S25	Der Energiemanager	Energiesparspiel	6,50
S26	Battleforce	Kampf der Giganten.....	6,50
S27	Mensch ärgere	Brettspielumsetzung.....	6,50
S30	Schach	Spielstarkes Schachspiel.....	6,50
S34	Glücksrad 2.0	Bekanntes Quizspiel	6,50

PDA033 Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme: Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run (US-Bürgerkrieg) und Korn (Handelssimulation im Kaiserstil) **DM 25,-**

S36	Das Erbe	das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S37	Europaspiel	Spiel rund um Europa	6,50
S40	Fighting Warrior	Karatekampfspiel (!)	6,50
S41	Das Erbe 2	Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a	Lösung zu "Das Erbe 2"		6,50
S47	Ahoi 2.01	Schiffe versenken	6,50
S48	SuperKniffel	Spannendes Würfelspiel	6,50
S49	Monsterquiz	Lustiges Quizspiel	6,50
S53	PowerTetris	Herabfallende Steine ordnen	6,50
S54	Mühle und Dame	2 beliebte Brettspiele	6,50
S55	Korn 1.0	Handelssimulation a la Kaiser	6,50
S56	17 + 4	bekanntes Kartenspiel	6,50
S57	BattleLand	Panzerkampfsimulation	6,50
S59	Poker	Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60	Skat	beliebtes Kartenspiel	6,50
S61	In Seenot (3)	Umfangr. Textadventure (3 Disks)	15,00
S62	Nukes'R'Us	Moderne Risiko-Variante!	6,50
S64	Kreuzwort 2.00	Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72	Monopoli	beliebtes Brettspiel	6,50
S73	MahJongg 1.5	Amiga-Version des PC-Klassikers	6,50
S74	Subs	Flugzeuge von U-Boot abschießen	6,50
S76	Ork Attack	eine Burg verteidigen	6,50

Sportspiele (für alle Amiga)

Nr.	Titel	Beschreibung	DM
S20	Derby	Galloppersimulation!	6,50
S29	Billard	Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
S44	Bosseln	Ostfrisische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51	Autorennen	Meistern Sie den Pacours	6,50
S58	Eishockey	Actionreiches Sportspiel!	6,50

s80 Lustige Olympiade

Mr. Man Olympics ist eines dieser verrückten Joystick-Rubbel-Spiele. Mit großer farbenprächtiger Cartoon-Grafik. Das Spiel bietet 5 Disziplinen: 100-m-Lauf, Speerwurf, Hammerwurf, Stabhochsprung und Gewichtheben und kommt auf 2 Disks für **10,- DM**

S75	SkateTribes	Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77	18 Holes	tolle Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78	Wrestling	Wrestling-Spiel mit Supergrafik (2 Disks)	10,00
S83	SkeetShooting	Tontaubenschießen Eine neue Spielidee!	6,50
S84	Hyperball	TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85	Olympiad	Olympiade der Lemmings: Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (2 Disks, nicht A1200)	10,00

Schweiz und Österreich: Umrechnungsfaktor DM - sFr. 1:1, DM - öS 1:7

S82 Car-Racing-Set

Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autozubehör! High Octane ein weiteres rasanten Actionrennen mit Schußwaffen. Automobile Autorennen mit 10 Parcours. UniversalRacer Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. Driving Mania ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D-Grafik (inkl. der Landschaften)! SmashBangWallop! Schnelles Autorennen mit Boxenstop etc.! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Zubehör zu wählen! Paketpreis **29,00 DM**

StarTrek (Amiga 500, 2000, 3000)

S12	StarTrek (2)	Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65	StarTrek (2)	weiteres Spiel (J. Barber) 2 Disks	10,00
S66	StarTrek (3)	dito (von E. Gustafson) 3 Disks	15,00

StarTrek-Pack

bestehend aus den Nummern S12, S65, S66 (7 Disks) **30,- DM**

StarTrek (für alle Amiga)

S86	StarTrek-Action	Ballern Sie sich durchs Universum	6,50
S87	AstroTrek	Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50
G21	StarTrek-Anim 1	Tolle Animationen für Fans	6,50
G22	StarTrek-Anim 2	weitere StarTrek-Animationen	6,50
G23	StarTrek-Anim 3	noch mehr Animationen zum Thema	6,50

StarTrek-Pack 2

bestehend aus den Nummern S86, S87, G21, G22, G23 .
5 weitere Disketten zum Thema Enterprise. Fan-Preis **25,- DM**



Postkarte/Antwortkarte

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7

D-21789 Wingst



Absender

Katalog kostenlos!

Ja! senden Sie mir bitte Ihren aktuellen Katalog und Info-Blätter über AMIGA-Software

LEADING LAP



ALIEN BREED

3D



TEAM 17

